SAYI 2
MART 1993
K.D.V. Dahil
12.000 TL

AMIGA DERGİSİ

AMIGA'NIN YARINLARI
1995'de Amiga'lara ne olacak ?..

DARK SEED

Ünlü Alien karakterinin yaratıcısı H.R. Giger'ın grafiklerini hazırladığı mükemmel adventure, kaçırılmaması gereken bir başyapıt.



Şimdiye kadar hazırlanan en iyi golf oyunu...



Uçuş performansınızı bir de Wing Commander'da deneyin...

SADECE AMIGA TAMAMEN AMIGA

REDOX
BİLGİSAYAR

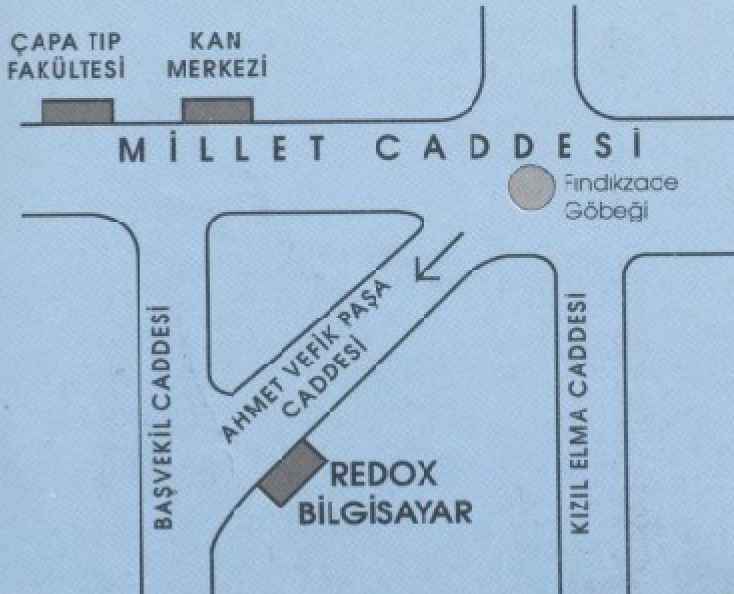
SEGA, MEGA DRIVER ve GAME GEAR'lar muhteşem taksitlerle, peşin - vadeli Game Boy ve El Tetris'i ve oyunları.

Oyun kartuşları kiralanır ve değiştirilir.

Her türlü Hardware - Software ürünler uygun fiyatlarla.

Kullanılmış bilgisayarlarınız alınır - değiştirilir.

PC kullanıcıları aradığınız programları bulamıyorsanız bize uğrayın.



REDOK BİLGİSAYAR
Ahmet Vefik Paşa Caddesi No: 59
Odabaşı / ÇAPA / İSTANBUL
Tel: 589 26 18

MARMARA BİLGİSAYAR'IN

AMIGA

DERGİSİ

OKURLARINA, OLAĞANÜSTÜ

STAR PRINTER KAMPANYASI



BU FİYATLARLA BU PRINTER'LAR KAÇMAZ !

ÜÇ AY'A KADAR VADE İMKANI...



DOTMATRIX		*Peşin*	*3AY Vade*
LC-20	9 Pin 80 Colon	1.980.000.-	800.000.- x 3
LC-15	9 Pin 136 Colon	3.150.000.-	1.200.000.- x 3
LC24-20	24 Pin 80 Colon	3.900.000.-	1.500.000.- x 3
LC24-15	24 Pin 136 Colon	5.250.000.-	2.000.000.- x 3
LC24-200	24 Pin 80 Colon	3.750.000.-	1.400.000.- x 3
LC-200 Renkli	9 Pin 80 Colon 7R	2.600.000.-	1.000.000.- x 3
LC24-200 Renkli	24 Pin 80 Colon 7R	5.500.000.-	2.100.000.- x 3
BUSINESS			
ZA-200 (420 cps)	9 Pin 80 Colon	4.650.000.-	1.800.000.- x 3
ZA-250 (420 cps)	9 Pin 136 Colon	5.300.000.-	2.000.000.- x 3
DESKJET			
StarJet SJ-48	Inkjet	4.500.000.-	1.750.000.- x 3

Sipariş ve Ayrıntılı Bilgi İçin: (9-1) 349 96 35

FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR.

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
M. Celal Hallaç

Editör
Ersen Alptekin

Grafik Tasarım & Hazırlık
Ümit Ertek
Halil Bal

Kapak Tasarım & Hazırlık
Serdar Yetiş

Teknik Araştırma
Vedat Hallaç
Tolga Kahraman
Volkan Uçmak
Kıvılcım Hindistan

Reklam & Halkla İlişkiler
Hakan Timurkaynak

Mali İşler
Ufuk Ertek

Katkıda Bulunanlar
A. Yağmur Tatay
Gonca Güreken
Umut Çelenli

Ankara Temsilcisi
Can Yalçın

Montaj
Turgut Tunçay

Film Çıkış
Kubbealtı Dizgi Merkezi

Renkayrımı
Ağaçkakan Ltd. Şti.

Baskı
Dilek Matbaası

Yönetim Yeri
Sakız Sokak Berkel Apt.
No. 6 / 7 Kadıköy / İstanbul
Telefon : 9 (1) 349 96 35
Fax : 9 (1) 349 97 26

Yazışma Adresleri
P.K. : 41 - 81311 Bahariye / İstanbul
P.K. :148 - 06660 Küçükesat / Ankara

Reklam Rezervasyon
Telefon : 9 (1) 349 96 35

Editör'den



Yazıma, Hukukçu, Gazeteci, Yazar **UĞUR MUMCU**'yu saygıyla anarak başlamak istiyorum. Tüm ***AMIGA*** Dergisi çalışanları adına, tanrıdan kendine rahmet ailesine sabır diliyorum. Bence, hepimizi üzen bu tip olayların, kendi benliğinin farkında olan her Türk genci tarafından tepkiyle karşılanması gerekir. Amiga Dergisi olarak, ne sebep uğruna olursa olsun, birbirini öldüren insanları nefretle kınıyoruz. Düşüncenin yolu namluların ucundan değil bilimden geçmelidir. Dileğimiz insanların birlikte kardeşçe yaşamaları ve bu konuda tüm gençlerin ortak tavır almalarıdır.

Bize yardımcı olan tüm bayilere ve bizden gerekli ilgiyi esirgemeyen tüm okurlarımıza çok çok teşekkür ediyoruz. Geçen ayki dergimiz piyasaya sürüldükten iki gün sonra tükendi. Bu sayımızda bunu göz önüne alarak tirajımızı biraz daha artırdık. Amacımız Türkiye'nin her yerine ulaşmaktır. Bunu elimizden geldiğince yerine getirmeye çalışacağız. Bu konuda Amiga bayilerinin bizlerden yardımlarını esirgememelerini istiyoruz.

MANYETİK PAKET'e duyulan ilgi için teşekkür etmeden duramayacağım. Gerek büromuza gelerek, gerek posta ile sipariş ederek, gerekse dergimize **MANYETİK PAKET** ile birlikte abone olarak, ülkemizde bu alanda da birşeyler yapılabileceğini göstermemize yardımcı olan herkese teşekkür ediyoruz. Sizlerin ilgisi arttıkça biz de elimizden geldiğince ilgileneceğiz. Hatta şimdiden bir Public Domain BBS (Üye clup modem aracılığıyla program çekebileceğiniz ve birçok aktiviteye katılabileceğiniz bir sistem) müjdesini verebilirim. Tabii ki hemen değil, sadece çalışmalarımızın sürdüğünü bilmenizi isterim.

Biraz da sizlere bilgisayar piyasasında gelişen önemli olaylardan bahsetmek istiyorum.

Teleteknik A.Ş., geçtiğimiz haftalarda bir seminer düzenledi. Bu seminerde AMIGA 1200 ve AMIGA 4000 tanıtıldı. Türkiye'de bu tür çalışmaların, özellikle AMIGA camiasında yapılması bizi çok sevindirdi. Amiga 500'den sonra uzun süre iyi bir atılım yapamayan Commodore şirketinin, AMIGA 1200 ve AMIGA 4000'lerle bilgisayar dünyasını sarsacağına eminiz. Dileğimiz bu mükemmel makinaların, dış ülkelerde de olduğu gibi, uygun fiyatlarla bir an önce ülkemize gelmesi. Bu seminer hakkındaki ayrıntılı bilgi edinmek istiyorsanız Interlace'de "500 ÖLDÜ, YAŞASIN 1200" başlığı altındaki yazıyı okumalısınız.

Sizlere başlattığımız bir kampanyadan bahsetmek istiyorum. Bizler, dergimizin çalışma prensibi olduğu üzere, devamlı dış ülkelerle bağlantılar kurmak, haberleşmek durumundayız. Gerek yazışmalarımızda olsun gerekse direkt görüşmelerimizde olsun, Türkiye'ye "Hindi" demek istemiyoruz. Tanıdığımız tüm yabancılara "Türkiye" demesini ve yazmasını öğretmeye çalışıyoruz. Sizlerin de bu yolda bizlere yardımcı olmanızı yürekten istiyoruz. En azından, artık okullarımızda İngilizce öğretilirken Turkey yerine "Türkiye"'nin kullanılmasını istiyoruz. Resmi yazışmalarda da "Türkiye" diye bahsedilmesinden yanayız, tabii ki bunu sizlerden de rica ediyoruz.

Bu arada kapağımızın çizeri Serdar Yetiş'i tebrik etmeden duramayacağım. Bu mükemmel çalışma tamamen Imagine programı ile yapıldı. H.R. Giger, Alien'ı Amiga'da böylesine güzel modelleyen biri olduğuna inanır mı acaba? Teşekkürler Serdar.

Yazıma burada nokta koyarken tüm dergi çalışanları adına, hepinize "İkinci Sayımıza Hoş Geldiniz" diyorum...

İlan İndeksi

Directory

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

interlace

500 ÖLDÜ YAŞASIN 1200

Teleteknik A 1200 - A 4000 Semineri

Teleteknik'in, Şubat ayının ilk günlerinde büyük bir hızla hazırlıkları yapılan ve 4 Şubat sabahı davetlilere açılan, yeni ürünlere yönelik semineri gerçekten de iyi bir girişim idi. Tüm gün süreceği bildirilen seminere AMIGA Dergisi de davetliydi. Gerçi tüm gün sürmesinin nedenini pek anlayamamıştık. Çünkü bu kadar uzun bir süre sadece yeni 1200 ve 4000 tanıtımı için çok fazla bir süreydi. Seminerde yer alanlar David Pleasance, Martyn Chipperfield, Joe Benzing (Commodore UK), Ünver Tekirli (Teleteknik) idi. Kısaca programda büyüklerin konuşmalarından sonra sahnenin teknik eleman Joe Benzing'e devredilmesi ve tüm tanıtımların yapılmasından sonra genel soruların herkesçe yanıtlanmasını içeriyordu. Açılış konuşmaları arasında Commodore'un hazırladığı çeşitli tanıtım video'ları gösterildi. Gerçi gösterilmeye başlaması birazcık gecikti. Çünkü seminerin açılışından önce hazırlanıp kontrol edilen Video-TV bağlantısı çalışmamaya karar verdi. Chipperfield'e sıra geldiğinde kumandanın düğmelerine basmasıyla gösterinin başlamaması bir oldu. Daha sonra beş kişirin yoğun çalışmaları sonucunda gösteri başladı. Bu arada Martyn Chipperfield'in video gösterisinin sadece 15 dakika süreceği ve yaklaşık 4 saat 15 dakika sonra biteceği doğrultusundaki açıklaması gayet açıklayıcı idi. Denemeler sonucunda görüntü belirince büyük bir rahatlık hissettik çünkü zaten 20 dakika geçmişti. Sadece görüntü olması ve seslerin iletilememesi üzerine Chipperfield bu sefer de bu gösterinin sağırlar için hazırlandığını belirtti. Bizim için oldukça eğlenceli bir başlangıç idi (Konuşmacılar için aynı şeyi söyleyemeyeceğim). Tabii ki bu tür aksaklıklar herzaman olur (Murphy'ye sorunuz), geçmiş olsun dileklerimizi iletiyoruz. Yine de bu tür bir seminerin yapılabilmesi bile büyük bir gelişme. Teleteknik'e teşekkürler.



Sn. Osman Kılıç (Sağda) Sn. Ünver Tekirli'ye A500'ün üzücü haberini verirken.

Pabuçlar Dama

Seminerin gözdesi ise tabii ki Amiga'nın yeni can alıcı bilgisayarı A1200 idi. Bu alet bir dehşet! Gerçi tüm özelliklerini araştırmış, geçtiğimiz ay da elimizden geldiğince sizlere iletmiştik. Ancak açıklamalarımız teknik özelliklerinin anlatımından öteye gidememişti. Ki, sadece bu kadarı bile yeterli olurken, bir de 1200'ün kendisini görünce küçük dilimizi yuttuk. Gerçi ucuz maliyet için yapabileceklerinin altında bir bilgisayar üretilmiş fakat grafik yeteneklerini ve hızını gördüğünüzde büyülenmemek elde değil. HAM-8 sayesinde yaklaşık 260,000 renkli ekranlar biz de dahil olmak üzere tüm izleyicileri büyüledi. Bir HomeComputer (ev bilgisayarı) olarak bu özelliklerde ve 399 İngiliz Sterlini karşılığında İngiltere'de satışa sunulan A1200, (çeşitli ilanlarda 370 Sterline bile bulunabiliyor) piyasadaki tüm rakiplerine zor anlar geçirteceğe benziyor. Türkiye'de ise Teleteknik'ten önce birkaç firma ithal etti ve satışına başladı bile.



Commodore U.K.'in teknik elemanlarından Joe Benzing, seminer boyunca hem Amiga'ları hem de yeni programları tanıttı.

Yazılım Firmaları Ne Diyor

Ferahlatıcı bir haber de yazılım firmalarının A1200'ü çok beğendikleri ve desteklemeye başladıkları yolundaydı. Bunun üzerine yaptığımız araştırmada tüm popüler A500 oyunlarının A1200 için çok daha üstün grafiklerle tekrar hazırlandığını ve yeni çıkacak olan tüm oyunların hem A500'e hem de A1200'e ayrı ayrı hazırlandığını öğrendik. Bu arada A600 ise bir arabilgisayar olarak anılmaya mahkum oldu çünkü bu gelişmeler karşısında tüm şansını yitirdi.

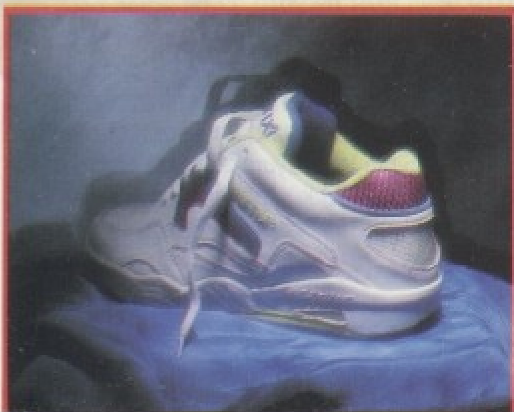
Tabii tüm bunların dışında asıl konumuz olan oyunların gelişmelerine değinelim. Dikkat etmemiş olanlar için, eski A500 oyunları hız ve hafıza problemleri doğrultusunda sadece 16 renk ile hazırlanıyordu (öyle olmaya da devam ediyor), çok az oyun 32 rengi ve bir elin parmakları ile sayılabilecek kadarı da HAM modunu destekleyebildi. Ama bu konuda size müthiş bir haberimiz var. Tüm A1200 oyunları (sıkı durun) tam 256 renk ve muhteşem hızlarda yapılıyor. Bu ayki oyunlardan biri olan Wing Commander ise A1200'de harikalar yaratıyor.

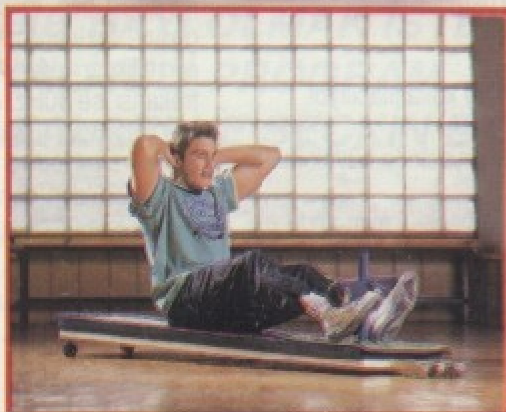
Bize Sorarsanız

Dergi olarak genel fikrimiz, bu bilgisayarın geleceğinin çok parlak olacağı doğrultusunda. Şimdiye kadar Commodore'un C64 ve A500 ile elde ettiği başarıdan çok daha fazlasını kazanacağından eminiz. A1200'ün önümüzdeki yılların en popüler ev bilgisayarı olacağından eminiz.

Seminerin geri kalanında ise A4000 ve yeni programların özellikleri tanıtıldı. A4000 tamamen profesyonel kullanım için tasarlanmış, gelişmeye çok yatkın bir bilgisayar. Müzisyenlere de minik bir müjdemiz var. Pek yakında DSP çıkıyor. Daha detaylı bilgi için AMIGA'NIN YARINLARI adlı makaleyi okumalısınız.









Interlace



GVP
(AKAR Co.)

AMIGA'nın özelliklerinden biri de SAMPLE kullanarak müzik veya efekt üretebilmesidir. Tabii ki istediğiniz kalitedeki sonucu alabilmeniz için iyi soruç alabileceğiniz bir de Stereo Sampler'a ihtiyacınız olacaktır. Çeşitli ürünler bu piyasaya sunulmuş ve uzun yıllar boyunca kullanılmıştır. GVP, Amiga ürünleri piyasasında dünyanın sayılı firmalarından biridir. Hatta son zamanlarca elektronik donanım konusunda olduğu kadar yazılımları ile de karşımıza çıkmakta. Bu yeteneklerini birleştirdiğinde ise mucizeler yaratmaktadır. DSS8'de bu ürünlerden biri. Üretim kalitesi, mükemmel tasarım ve yazılım desteği tüm ürünleri ile birlikte GVP'yi zirveye çıkarmıştır.

DSS8 müzisyenlerin vazgeçemeyeceği bir parça. Hızı, kalitesi, kullanılabilirliği ve muhteşem özellikleri ile ideal bir yan ürün. Bunların dışında, en büyük özelliği ise fiyatının makul olması (Türkiye fiyatı $ 150).

Özelliklerine gelince:

- ✔ Assembly ile yazılmış ve AmigaDOS 2.0 uyumlu.
- ✔ Multitask çalışmaya elverişli.
- ✔ 68020 ve 68030 uyumlu.
- ✔ Intuition tabanlı grafik arabirimi ile çok kolay kullanılabiliyor.
- ✔ MIDI-in sayesinde MIDI'den giriş yapılabiliyor.
- ✔ Sequencer ve editör arasındaki bağlantı sayesinde büyük kullanım kolaylığı sağlıyor.
- ✔ 31 ayrı enstrümanı hafızada tutabiliyor ve hepsini aynı anda ekranda gösterebiliyor.
- ✔ Efektler eko, miks, filtre, re-sample, ters çevirme, tersten çalma, sürekli çalma ve daha fazlasını içeriyor.
- ✔ Sample'ları dinlerken üzerinde işlem yapabiliyorsunuz.
- ✔ HI-FI Record sayesinde mükemmel playback imkanı sağlıyor.
- ✔ Hız kontrollü playback sırasında filtre kullanılabiliyor.
- ✔ Sample ve müzikleri çeşitli dosya formatlarında kaydedip yükleyebiliyor (IFF, RAW, SONIX, vs.).
- ✔ Her nota için birden fazla efekt imkanı sağlıyor.
- ✔ Mono sample'ları stereo veya separate stereo'ya çevirebiliyor.
- ✔ Gerçek zamanlı osiloskop ve spektrum analiz imkanı sağlıyor.
- ✔ Gerçek zamanlı Reverb yapabiliyor.
- ✔ Maksimum kayıt hızı saniyede 51,000 sample (stereo modunda saniyede 38,908 sample).
- ✔ Soundtracker, Noisetracker ve SoundFX modülleri ile uyumlu.

Enhanced Graphics System
EGS-110/24
AKAR Co.

24 bit grafik kartlarının hızla yayılması sayesinde yeni modellerin çıkması kaçınılmaz. İhtiyaçlarınızı karşılayan modeli seçmek ise size kalmış.

Bu yeni ürünlerden biri olan EGS-110/24 kartı tüm turbo kartlarına direkt bağlanabiliyor. 4MB veya 8MB 030/040 32 bit adres bölgesine hızlı erişim yapabiliyor. Yatay çözünürlük satır başına dört piksellik aralıklarla ayarlanabiliyor. Resim frekansı 140Hz.'e, satır frekansı ise 80Hz.'e kadar çıkabiliyor. Video hafızasına veri transferi hızı 50MB/sn (68040 burst rom modunda daha da yüksek). Çizim hızı ise saniyede 3 milyon piksel. 15 pin VGA uyumlu D-Sub arabirimi ve 220'den daha fazla fonksiyonlu EGS kütüphanesi sayesinde A2000 için üretilen 24 bit grafik kartları arasında iyi bir yere sahip.

AMIGA'nın

Gelin bu ay sizlerle değişik birşeyler yapalım ve Amiganın geleceğini tartışalım. Yazıya başlamadan önce, bazı teknik ayrıntıları Amiga Shopper (Future Publishing) adlı İngiliz dergisinden aldığımı belirtmek istiyorum.

Öncelikle **Commodore**'un 1992 yılında Amiga için yaptıkları'na bir göz atalım:

Mart - 386SX BridgeBoard ilk olarak gösterildi.

Nisan - A-570 Cd-Rom sürücüler tanıtıldı ve KickStart 2 kitleri piyasaya sürüldü.

Mayıs - Amiga 600'ler piyasaya sunuldu.

Temmuz - Amiga 500'ler için yolun sonu göründü.

Ağustos - Commodore Amiga 2400'leri müjdeledi. (Hala Bekliyoruz..)

Eylül - Amiga 600'lerde %25 fiyat düşüşü yaşandı.

Ekim - Amiga 4000'ler piyasaya çıktı.

Kasım - Ve... Amiga 1200 raflarda!..

Eveeet, görünüşe göre 1992 yılı Commodore firması için oldukça hareketli geçmiş.. Ama önümüzdeki 3 yıla nazaran oldukça monoton bir yıl. Nereden mi biliyorum? Şu önümüzdeki 3 yılın planlarını okursanız eminim bana hak vereceksiniz.



AMIGA 4000

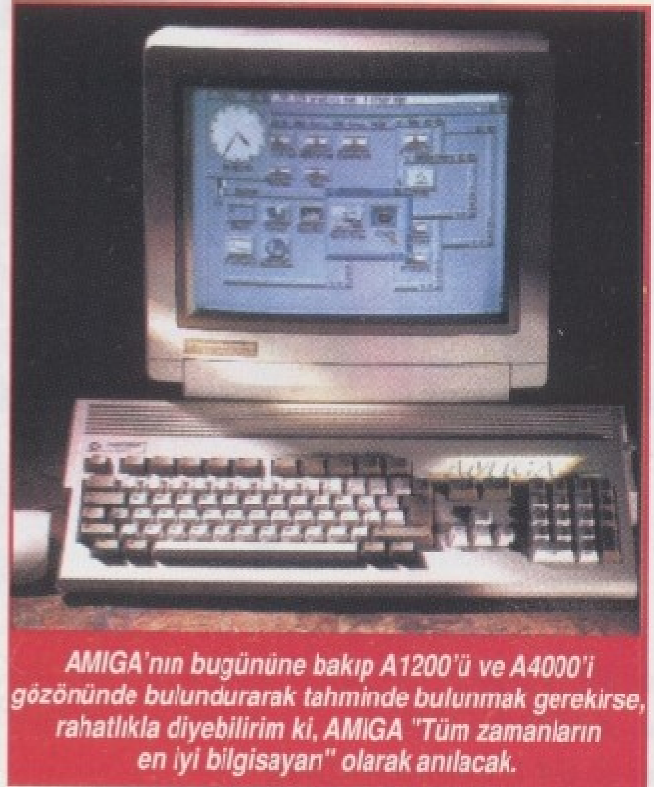
DÜŞÜK MALİYETLİ GELİŞMELERLE BAŞLAYALIM

* Bir çipin gücünü içindeki transistör sayısı belirler. Çipin karşıladığı transistör sayısı ne kadar fazla olursa çip o kadar güçlü olur. Örnek verecek olursak, ECS çip seti 60.000, AGA çip seti ise 80.000 transistörden oluşmaktadır. Commodore firmasının planları arasında, VLSI teknolojisi ile her biri 100.000 transistörden oluşan 2 adet özel çip yerleştirmek ilk sırayı alıyor.

* Bütün makineler 32-Bit DRAM (Dynamic Random Access Memory) kullanacak. Bunun avantajı ise büyük miktarlardaki hız artışı olacak.

* Floppy disket sürücüler 4 MegaByte'a kadar datayı tek bir diskette saklayabilecekler.

* Yüksek hızlı seri portlar. Bu cümlede dikkati çeken iki şeyden ilki, yüksek hız. Böylece data alma ve gönderme çok daha hızlı olabilecek. Dikkat çeken ikinci nokta ise, port kelimesinin sonundaki çoğul eki. Commodore bize en az 2 seri portu müjdeliyor. Amiga Shopper nedense bu ikinci noktanın üstünde hiç durmamış. Aslında bu çok önemli bir nokta. 1'den fazla seri port demek, 2'den fazla Amigayı birbirine bağlayabilmek demektir. Bu da içlerinde Unix'in de bulunduğu pek çok noktada çok büyük avantajlar sağlar.



AMIGA'nın bugününe bakıp A1200'ü ve A4000'i gözönünde bulundurarak tahminde bulunmak gerekirse, rahatlıkla diyebilirim ki, AMIGA "Tüm zamanların en iyi bilgisayarı" olarak anılacak.

* Kullanıcı tarafından ekran çözünürlüğünün ayarlanabilmesi için 57 Mhz'lik pixel-clock (Bu cümle sanırım biraz anlaşılmaz oldu). Yani, eskisi gibi 640x512, 320x256 gibi sabit ekran çözünürlükleri yok. 57 Mhz'lik hızın izin verdiği tüm çözünürlükleri programlayabiliyorsunuz. Sadece bu özellik bile Amiga'yı gerek PC'lerin, gerek Falcon'ların, gerekse Macintosh'ların önüne geçirmeye yetiyor (artık AtariST'leri saymıyorum bile).

* 24 bitlik paletten seçilen 16 bit renkli animasyon yapabilme. Yani 16.8 milyon renk içinden 65.356 renk. (Yeehhau!)

* Yüksek hızlı blitter. Böylece yeni amigalar, 1280x512 - 256 renk ekranları bile eski amigalardaki 320x200 - 2 renk ekranlardan çok daha hızlı işleyebilecek. Üstelik 72 Hz'de (hmmmm, democulara gün doğdu).

* Yeni çip setleri eskilerini tamamıyla destekleyecek.

YÜKSEK MALİYETLİ GELİŞMELER

* 4 adet VLSI custom-chip. Bu da demektir ki... 1.000.000 transistör gücü!..

* Surface-Mounting technology. Hem düşük maliyetli, hem de yüksek maliyetli Amiga'larda bu devre teknolojisi kullanılacak. Bu makina maliyetinin oldukça büyük miktarlarda düşmesini sağlıyor (Amiga 1200'lerin niye bu kadar ucuz olduğunu sanıyordunuz?) özellikle yüzbinlerce makina üretiyorsanız. Bu teknolojinin tek kötü yanı, makinaların evde tamir imkanı kalmıyor. Çok çok uzmanlaşmış teknik servis gerekiyor (Hiç yeni model bir Sony Walkman tamir ettirmeyi denediniz mi?).

* Programlanabilir pixel-clock 57 Mhz ve 114 Mhz arasında değişiyor. Bilgi için yukarıya bakın.

* 32-Bit veya 64-Bit VRAM (Video Random Access Memory) kullanma. Bu çipler hızı oldukça arttırıyor fakat bu çiplerin kötü yanı, çok pahalı olmaları.

* Her türlü grafik işlemi sırasında sıkıştırma uygulanacaktır. Bu hardware yardımıyla olduğundan hız düşmesi hemen hemen hiç görülmeyecektir. Ayrıca frame-grabbing özelliği de olacaktır. Frame-Grabbing; animasyonlardan kare almak şeklinde açıklanabilir (mi?), fakat bu terim videodan tek kare görüntü sayısallaştırma (digitize) işleminde kullanılır.

* Süper hızlı seri portlar. Düşük maliyetli makinaların portlarının çok daha hızlı olanları.

* 32-Bit blitter ve 32-Bit işlemci slotu. Böylece amiga tamamen 32-Bit, süper-hızlı bir makina kimliği kazanıyor.

YARINLARI

* Gerçek 24-Bit grafik gösterimi. Böylece hiçbir karta ihtiyacınız olmadan 16.8 milyon renkle çalışabiliyorsunuz.

* 8 kanal, 100 kHz, 16-Bit ses. Sonunda Commodore, ses alanında da birşeyler yapmaya karar verdi. Bence bunun çok daha önceden yapılması gerekiyordu ama buna da şükür. "16-Bit ses'de ne?" diye soracaklarınız olursa, en basit anlatımla ; CD kalitesinde ses.

* Commodore 4 ay içinde Amiga 4000 için bir DSP (Digital Signal Processor) üreteceğini de açıkladı. DSP, dijital sinyaller üstünde sınırsız işlemler yapma imkanı tanıyacak. Yapabildiklerinden bir örnek vermek gerekirse; ses efektleri üstünde gerçek zamanlı elektler üretebilme yeteneğine ne dersiniz?

AMIGADOS PLANLARI

OS 3.1'de Intuition ekranları saniyede 2000 kereden fazla double buffer yapıyor (biraz abartılmış gibi değil mi?). Böylece window'lar çok daha güzel kayacak, grafiklerde en ufak bir pürüz bile göremeyeceksiniz.

Network kullanımları için printer ve dosya paylaşım metodları geliştirilmiş.

Yeni İşletim Sistemi, DSP'yi de (Digital Signal Processor) destekliyor.

Ayrıca yeni bir grafik sistemi kullanıyor. Retargetable Graphics denilen bu sistem sayesinde, grafik donanımının her değişmesinde yeni software yazılmasına gerek kalmıyor.

DİĞERLERİ

* Her amiganın içine bir CD-ROM drive.

* Commodore şu anda 68060'lı makinaların prototipini yapıyor. (68050'li olanları çoktaan yapmışlar...)

BENCE

Şu andan itibaren yazacağım her şey benim kendi gözlemlerim ve şahsi yorumlarımdır ve her zaman tartışmaya açığım.

Açıkça 1992'ye kadar, Commodore'un politikasını hiç tutmamışımdır. Hele hele Amiga 600'ü çıkarıp da Amiga 500'ün üretimini durdurduklarında Commodore'a çok kızmıştım. Fakat daha sonra Commodore'un satış politikası açıklığa kavuştu ve hiç de o kadar haksız olmadıklarını anladım. İlk önce Amiga 600'leri piyasaya sürdüler çünkü oyun makinaları pazarında bir yer kazanmak istiyorlardı. Hatta 600'ler için "Console-Beater" diyorlardı. Çünkü hem oyun konsolları kadar ucuzdu, hem de bir oyun konsolunda yapamayacağınız şeyleri yapabiliyordunuz. Biraz daha ciddi olanlar için Commodore firması 1200'leri çıkardı. 1200'ler rüya makinası diyebileceğimiz, Amiga'nın üçüncü nesil modellerinin en küçük üyesi. Commodore profesyoneller için ise 4000 modelini çıkarttı. Önümüzdeki aylarda ise A2400'ün çıkmasını bekliyoruz.

Belki de AMIGA'nnın gelecek modellerinden biri de aşağıdaki CD - Console olacak



A2400'ler A1200'lerin yetmediği kişiler için tam bir kurtarıcı. Hem A4000'ler kadar pahalı değil, hem de oldukça yetenekli ve hızlı makinalar.

Amigayı diğer bilgisayarlarla karşılaştırıldığında oldukça şanslı görüyorum. Kimilerinizin "Hadi canım sende!" dediğini duyar gibi oluyorum. Fakat gelin bunu birlikte irdeliyelim...

* İlk önce Atari firmasından başlayalım. Atari'nin 520ST ve 1040ST modelleri zaten A500 ve A2000'lerle birlikte tarihe karıştı. Atari'nin yeni umudu Falcon ise (ki ilk çıktığında Amiga Killer -Amiga Katili- olarak lanse edilmişti) üçüncü nesil Amiga'lar tarafından gölgede bırakıldı. Zaten Falcon iyi bir bilgisayar olmasına rağmen Atari firmasının pazar küçüklüğü nedeniyle daha baştan kaybetmeye mahkumdu. Atari'nin en büyük eksikliklerinden biri de Amiga'nın A3000, A4000, A2400 gibi high-end (yüksek teknoloji - yüksek fiyat) makinalarıyla kapışacak modellerinin olmamasıdır (Yoksa MegaST'yi A4000'le mi kıyaslıyorsunuz?). Bu eksiklik Atari'nin pazar payını komple düşürmektedir.

* Gelelim Macintosh'lara.. Macintosh'lar, Amiga'larla birlikte teknoloji zirvesini paylaşıyorlar. Fakat Mac'lerin dezavantajı, fiyatları. Tamamıyla aristokrat bir makina ve çoğu kişi Mac'lere bu kadar para yatırmak yerine daha profesyonel sistemlere, örneğin Silicon Graphics iş istasyonlarına yöneliyor (Amiga 600 seviyesinde bile olmayan renksiz, mono, en fazla 2Mb ram takılabilen ve "aristokratların gaz tenekesi" diye adlandırılan bu 68000 tabanlı çağın gerisinde kalmış makinanın indirimli satış fiyatı sadece ve sadece 1495 Amerikan Doları).

* Vee.. Son yıllarda ülkemizin oldukça revaçta sistemleri, PC'ler. PC'ler bulundukları yere kadar sadece IBM'in inanılmaz başarılı satış politikası sayesinde geldiler. Teknoloji olarak yakın bir zamanda gerek Amiga'ların, gerekse Mac'lerin gerisinde kalacaklar. Bunun sebebi IBM'in sürdürdüğü satış politikası. Bu satış politikası müthiş satış yapmalarını sağladı fakat aynı zamanda teknolojide büyük adımlar atılmasını engelliyor. PC piyasası şu anda en ufak bir uyumsuzluğu kaldıramayacak durumda. Kabul edersiniz ki, bilgisayar piyasasında önemli adımlar atmak için, bazı uyumsuzlukları göze almak gerekiyor.

Commodore'un şimdiye kadar yaptıklarını gördünüz. Daha sonra yapacaklarını da sizlere kısaca anlatmaya çalıştım. Üçüncü nesil Amiga'lar müthiş makinalar ve gittikçe de gelişiyorlar (Amiga'ya "oyun makinası" gibi komik yakıştırmalar yaparlar, bakalım şimdi ne yapacaklar?).

1995 Yılında

Bunları görmek için çok sabırsızlanıyorum. AMIGA'ların geleceği oldukça parlak.

Piyasanın güçlü, her kesime (konsol piyasasına bile) hitab edebilen ve ucuz bilgisayarları olarak size de sevimli görünmüyorlar mı?

VOLKAN UÇMAK

Acil Servis

Merhaba dostlar,

Yeni bir sayıda daha sizlerle birlikteyiz. Umarız geçen sayıdaki açıklamalarımızla sizlere az da olsa yardımcı olabilmişizdir. Bu sayıda biraz daha fazla sorunuza cevap vermeye çalışacağız.

Bu arada bazı olayları açığa kavuşturalım, bir çok arkadaş kısa fakat zevkli oyun programlarının program listelerini yayınlamamızı istiyorlar. Nereden çıkartıyorsunuz bunu bilmiyorum. Amiga'da Basic dışında herhangibir ekran açmak bile bir birbuçuk sayfa sürer. Bu iki dili kullandığımızda ise programın datalarını girmek sizin için büyük bir sorun olacaktır, ayrıca standart bir kontrol mekanizmasının da olmaması yapılan yazım hatalarının nerelerde olduklarını bulmanızı oldukça zorlaştıracaktır. Fakat sizlerin bu tür yoğun isteklerinizi MANYETİK PAKET çerçevesinde gerçekleştirmeye, bu tür, tek bir diskete sığan, yararlı ve güzel programları sizlere ulaştırmaya çalışacağız.

Şimdi deee, Sorularınız ve Cevaplarınız:

Seka ve Programalar

Seka'da yazılan bir source'u compile ettikten sonra Dos'ta çalışabilir hale nasıl getirebilirim ?

Nazmi Umut Aktan

Bilindiği üzere seka'da bir program yazdıktan sonra 'A' komutu ile compile işlemi yerine getirilir. Eğer programı hatasız yazdıysanız artık deneyebilir veya diskete kaydedip kullanabilirsiniz. Bunu yapabilmeniz için iki ana komut var; 'wo' ve 'wi'. Eğer programınızı absolute olarak yazdıysanız (Org ve Load komutları kullanarak) Wi komutunu kullanıp programın başlangıç ve bitiş adreslerini vermeniz gerekir. Bu şekilde diskete kaydettiğiniz programı direkt olarak çalıştırmanıza imkan yoktur. Burun için bu programı Black & Decker veya Byte Killer gibi bir absolute cruncher'dan geçirmeniz gerekir. Eğer programınız normal (relcc) bir programsa 'Wo' komutu ve ismini vermeniz programın Dos'tan çalışması için yeterli olur. Bunun la da çalışmazsa bir de 'Woc' komutunu deneyin. Eğer bu da programınızı çalıştırmazsa programda bir sorun var demektir.

PC Hardware'i ve Amiga

PC-I'in monitörünü ve drive'ını nasıl Amiga'ma takabilirim ?

Selçuk İslamoğlu

Bu soruya sırf PC-I açısından değil de biraz daha genel olarak cevap vereceğim. Normal bir Amiga'ya SVGA veya VGA monitörleri takılamamakta. Fakat eğer Flicker Fixer sahibiyseniz basit bir adaptör kablo sayesinde bu iki monitörü de kullanabilirsiniz. Öte yandan bildiğim kadarıyla mono PC monitörleri genelde Amiga ile kullanılmamakta. Bu olayın ise yine bir istisnası var, o da Sanyo'nun üretimini artık durdurduğu DM6112 serisi. Bu monitörler genel amaçlı üretildiklerinden hem kendi ayrı hoparlörlerine hem de Mono giriş imkanına sahipler. Eğer böyle bir monitörünüz varsa bunu çok basit bir kablo yardımıyla hem Amiga'nız hem de videonuzla birlikte kullanabilirsiniz. PC drive'ının Amiga'ya takılması ise nispeten daha riskli bir olay. Bu zaten HD drive'lar için kesinlikle geçerli değil, sadece bazı DD drive'lar için geçerli. Bazı drive'lar bu konuda hiç bir sorun çıkarmazken bazıları ise oldukça büyük uyumsuzluklar gösterebiliyorlar. Bu yüzden tavsiyem drive'lar ile fazla uğraşmamanız, çünkü oldukça ileri bilgi düzeyi gerektiren bir ara devreye de ihtiyaç var.

ATonce ve Oyunlar

ATonce PC emülatör kartı takılı iken Amiga oyunları oynamak mümkün mü ?

Selçuk İslamoğlu

Bilinciği üzere ATonce kartı Amiga 500'ü bir AT haline getirmekte. Bu kartın en büyük özelliği ise Amiga'da Multi Task olarak PC emülasyonu yapması. Yani bu kart takılı iken bir yandan Amiga kısmındaki program, diğer yandan da PC programı çalışabilmektedir. Bunun yanında Amiga'ya ATonce kartı takılması programlar açısından hiç bir problem getirmemektedir. Daha önce normal çalışan her program ATonce takılı olduğunda da aynı şekilde sorunsuz çalışır.

Amiga'da Türkçe Klavye

Türkçe Workbench 1.3 var mı?
Türkçe klavyeye nasıl geçebilirim?

Selçuk İslamoğlu

Türkçe Workbench bundan bayağı uzun bir süre önce Teleteknik tarafından hazırlanıp piyasaya sunuldu. Bunu sanırım herhangi bir Teleteknik bayisinden temin edebilirsiniz. Türkçe klavye ise başlı başına bir sorun. TSE'nin ve bu konuda çalışan kurumların yeteri kadar hızlı olmaması nedeniyle maalesef standart bir Türkçe klavye yok (Bilgisayar dünyasında). Fakat genelde yaygın olan ve bizim dergi olarak ta kullandığımız sistem keymap olarak bazı karakterlerin Türkçe harfler ile yer değiştirmesi. [ ] ; ' , . tuşlarına basıldığında "ğ ü ş i ö ç" harfleri ekrana geliyor, bunun için TK2 adlı keymap kullanılıyor. Bunu sağlayan programı ileride dergimizde vermeyi düşünüyoruz. Fakat sizin Türkçe klavyeden kastettiğiz F-Klavye ise bunun için de TKF adlı keymap'i kullanmanız gereki, tabii bunların yanında tek Türkçe font olan Topazt'yi de bulundurmalısınız.Ayrıca bizim yaptığımız da tam anlamı ile uyumlu bir çözüm değil, zira ekrana Türkçe yazabilmemize rağmen bunu Dot-Matrix printer'lara sağsalim aktaramıyoruz (Laser'lar için sorun yok tabi ki) Umarız yakın zamanda bir standart oluşur da printer üreticileri de standart Türkçe karakter setleri olan printerlar imal ederler.

Pascal ve C

Turbo Pascal ve Turbo C Amiga için mevcut mu? Nereden bulabilirim?

Emil Kızılok

Malesef Turbo Pascal, Turbo C veya C++ gibi Borland ürünleri Amiga için mevcut değil. Bunlardan Turbo Pascal yerine rahatlıkla Kick Pascal 2.0'ı kullanabilirsiniz, zira bu program bir çok yönden Turbo Pascal örnek alınarak hazırlanmıştır. Tek sorun editörünün bi-

raz yavaş ve kullanışsız olması ama bu da o kadar büyük bir sorun olmaz sanırım. Fakat Turbo C veya ona benzer bir C compiler'ı arıyorsanız bunu unutun derim. Amiga için en son Latice C'nin bir versiyonu çıktı. Söylendiğine göre Turbo C'yi aratmaz özellikere sahipmiş. Bu programı görmediğim için bir şey diyemeyeceğim. Fakat gerek Lattice'in eski vesionları gerekse Aztec'in en son versionu tam anlamıyla korkunç programlar. Bir kere adamlar yapabilecekleri halde disk kullanıcılarına yönelik bir compiler yapmaktan kaçınmışlar, Hard Diskiniz yoksa kullanılır bir sistem (iyi bir sistem bile değil sadece kullanılabilir bir sistem) hazırlamak zaten sizi C'den bayrır. HD'niz varsa veya böyle bir sistem hazırlama başarısını gösterdiyseniz sizi yeni bir sorun bekler. Herşeyden önce bu iki C'de 1983'te kabul edilmiş olan ANSI C kurallarına bağlı değillerdir. Bu yüzden bir kaynak bulma ihtimaliniz de yaptığınızbir hatanın nerde olduğunu bulma ihtimaliniz de oldukça düşüktür. Benden size tavsiye Pascal oldukça iyi bir dil ve ona devam edin,fakat C'ye geçmek isterseniz doğru düzgün bir compiler çıkmasını bekleyin; veya kendinizi bu konuda geliştirmek için beklemek istemiyorsanız, PC kullanan bir arkadaşınızın bilgisayarında çalışmaya başlayın ve daha sonra iyi bir compiler çıktığında tekrar Amiga'nızda çalışmaya devam edin.

İkonlar

Bir utility disketindeki bir programı bir ikonla birlikte Workbench'in utility çekmecesine nasıl atabilirim ?

Bunun için ilk önce başka bir ikonu alın veya yeni bir ikon çizin. Bu ikonu da kullanacağınız programın ismi ile kaydedin (DCopy.info gibi). Daha sonra programı ve ikonu aynı directory'e diskmaster gibi bir programla kopyalayın. Artık o ikona kliklediğinizde programınız istediğiniz gibi çalışır.

BootGirl

BootGirl programının işlevi nedir ?

BootGirl oldukça eski bir disk utility'dir. Basit olarak herhangibir Dos disketine boot'ta çıkacak şekilde bir IFF resim atmaya yarar. Reklam amacıyla güzel bir kullanımı vardır. Temel olarak diskete bu resmi atma ve daha sonra bunun silinmesini engelleme amacıyla uyduruk boş bir dosya atar. Bu dosyanın tek amacı disket üzerinde bazı yerleri dolu gösterip buraya resmi yerleştirmektir. Eğer bu teknik hakkında daha ayrıntılı bilgi sahibi olmak istiyorsanız BootBlock köşemizi okuyun. Son bir not daha, sakın bu yolla Dos olmayan disketlerinizin başına bir şey atmaya kalkmayın. Eğer bunu yaparsanız BootGirl işlem sırasında oyuna zarar verir, daha doğrusu resmi oyunun üstüne atmaya kalkar ve bu da oyununuzun kısmen veya tamamen bozulmasına yol açar.

Bu ayın acil vakalarına da gerekli yardımda bulunmaya çalıştım, birkaçı öldü ama kalan sağlar bizimdir. Fakat sakın unutmayın başınız dertteyse, problemleriniz kafanızı şişiriyorsa, Amiga'nız sizi çıldırtıyorsa.... Hemmen 900 900 9.. hops, tabii ki Acil Servis'e yazın.

Dergimizi ilk kez alanlar için tekrar adresimiz:

AMIGA Dergisi: Acil Servis PK 41 81311 Bahariye / İstanbul

KIVILCIM HİNDİSTAN









DARK SEED



Amiga için süper bir oyun daha. Her ne kadar bu oyun PC'den çevrilmişse de kullanılan teknikler açısından Amiga oyunlarına yeni bir yaklaşım getirebilecek nitelikte.

Bilmem aranızda hala Alien filmini izlemeyen var mı ? Bu oyunun grafiklerini Alien serisi filmlerindeki yaratığın tasarımcısı H.R. Giger çizmiş. H.R. Giger sürrealist bir ressam.



Tohum yetiştirme seansı.

İsviçre asıllı ressamın Akedemi Ödülüne layık görülen bir çok çalışması daha var. Çalışmalarının çoğunluğunu erotik, rahatsız edici ve gotik yaratıklar oluşturuyor. Resimlerinde genellikle Air Brush tekniğini kullanıyor ve karanlık ortamlar içeren resimler üzerinde çalışıyor. Bu yüzden resimlerin de koyu renkler hakim.

Dead Kennedy's Frankenchrist albümü için yaptığı çalışmalar İngiltere ve Amerika'da bir rekor kırmış. 52 yaşındaki H.R. Giger'ın bundan sonra ismini daha çok duyarız gibime geliyor.

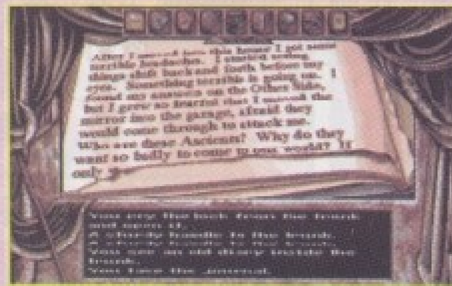
Darkseed' deki tüm ortamlar ve yaratıklar H.R. Giger'ın çalışması. Resimler yüksek çözünürlükte dijitize edildiği için ekran biraz titriyor. Fakat programcının tekniği bu titremeyi rahatsız kılıcı yönünden uzaklaştırıyor. Böylece oyunda göz yormadan H.R. Giger'ın büyülü ortamlarında gezinebiliyoruz.



Metamorph gerçekleşiyor.

H.R. Giger ve yeni bir ekol DARK SEED. Sakın kaçırmayın.

Oyun, kahramanımız Dawson'un yeni bir eve taşınmasıyla başlıyor. Eve yerleştirilecek eşyalarını beklerken sıkıntıdan uyuya kalıyor ve korkunç bir kabus görüyor. Kabusta, Dawson, bir başka boyuttaki yok olmaya yüz tutmuş ırkın kobayı oluyor ve bu ırk üremesini devam ettirmek için Dawson'un beynine bir tohum ekiyor. Dawson sabah korkunç bir baş ağrısıyla uyandığında artık oyunun kontrolü bize geçiyor. Amacımız kahramanımızı bu beladan kurtarmak.



Bu not hikayeyi anlamanıza yarayacak.

Birazdan bir kısmını anlatacağım oyunun genel bir kullanımına değinmek istiyorum.

Mouse'un sağ ve sol tuşları bütün işlemler için yeterli. Sağ tuşa basarak ekrandaki Mouse göstergecini değiştirebiliyorsunuz. OK; istenilen yere gitme, EL; kullanma, çalıştırma, alma, ?; bakma, inceleme işlemlerini yapıyor. Gösterge, kullanılacak incelenecek eşyaların üzerine geldiğinde biçim değiştiriyor. El, işaret parmağı şeklini, "?" işareti ise "!" işareti şeklini alıyor. Ok ise kapıların üzerine geldiğinde hedef işareti şeklini alıyor. İşlemi yapmak içinse sol tuşa basmak yeterli. Bu kontrol şekli çok iyi tasarlanmış. Oyunun tümünü düşünürsek epey zaman kazandırıyor.



52 yaşındaki H.R. Giger

Hemen size, başlarda zorlanmayın diye, oyunun çözdüğüm bir bölümünü vereyim.

Önce uyanır uyanmaz etrafı kurcalamaya filan başlamayın, bu baş ağrısıyla hiç bir şey yapamıyorsunuz. Hemen odanın sağındaki kapıdan banyoya gidin. Lavabonun üstünde bulunan ecza dolabından bir kaç aspirin alıp için. Bunu yapmak için Mouse'un göstergecini el işaretine getirin. Dolabın üstüne götürdüğünüzde işaret parmaklı halini göreceksiniz. Klikleyin ve ilacınızı için. Artık başınızın ağrısı geçti ve bir şeyler yapabilecek hale geldiniz. Hazır banyoya gelmişken bir de duş alın yoksa bunun acısını çekersiniz. Nasıl mı? İki saat sonra oyuna baştan başlayarak.

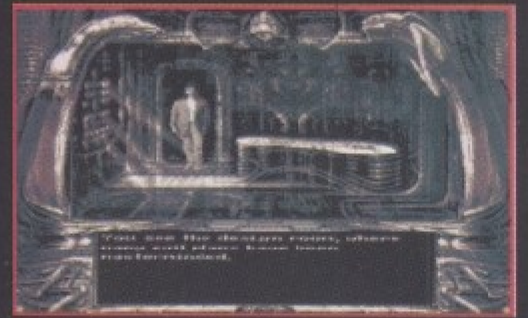
Şimdi sağ kapıyı kullanarak banyodan çıkın. Eski odaya geldiğinizde göstergeyi soru işaretine çevirerek dolabın içersinde bulunan pardesüyü inceleyin. Bir şey bulamadınız, yılmayın tekrar inceleyin. Pardesünün bir cebi varmış değil mi? Şimdi el işaretine gelin ve pardesüyü klikleyin. Böylece cepteki kağıt parçasını almış olacaksınız. Unutmuşum, göstergeyi ekranın üst sol köşesi



H.R. Giger'ın muhteşem bir çalışması daha.







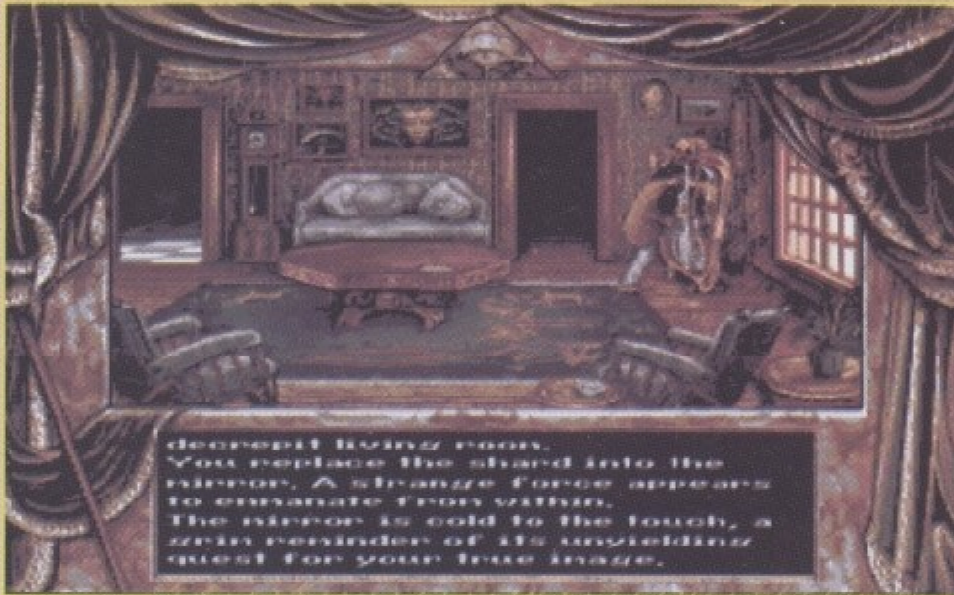
re getirdiğinizde disk işlemlerini gösteren bir ikonu ve elinizde bulunanların bir listesini görebilirsiniz. Kağıdı aldıktan sonra bu işlemi yapın ve Mouse'u soru işaretine getirerek kağıdı inceleyin. Ne o? Bir kütüphane kartı. Dursun.. Şimdi sağdaki kapıdan çıkın.

Bir holdesiniz. Karşı duvarda tavan arasına giden bir merdiven var. Bu merdivenden yukarı çıkarak bilgisayarınızın kilitlenmesini sağlayın. Bendeki, bu oyunun en sağlam versiyonu. Arada bir kilitlenmesinin dışında hiç bir problemle karşılaşmıyorsunuz. Bu yüzden arada bir save etmeniz iyi olur. Şimdi oyunu tekrar boot edin ve yukarıdakileri aynı şekilde yapın. Tavan arasına giden merdivene geldiğinizde bir save edin. Artık tavan arasına çıkabilirsiniz.

Evet, hemen solda bir sandık duruyor. Büyükçe bir şey. Onu iterek dışarı çıkan yolu açın. Save edip tekrar aşağı inin.

Evin alt katına inen merdivenlerden aşağıya inin. Sağ taraftaki odaya gidin. Oturma odasına girince ilk iş olarak saatin kaç olduğuna bakın. Saat tam onda postacı gelecek. Eğer postacıyı kaçırırsanız oyuna kaldığınız save'den tekrar başlayın. Şimdi aynadaki notu inceleyin. Odanın sağını solunu biraz daha inceleyip geldiğiniz kapıdan çıkın. Daha sonra soldaki kapıdan devam edin.

Evinizin kitaplığına geldiniz. Masanın üzerindeki haritayı inceleyin. Bu bulunduğunuz evin haritası. Haritayı yanınıza alabilirsiniz. Artık evde bazı gizli geçitler olduğunu öğrendiniz.



Başka boyutlara yolculuk için önce kapıyı açmanız gerekli.

Odanın sağ köşesini incelerseniz oranın bir gizli geçit kapısı olduğunu anlarsınız. O kapıdan girin ve merdivenden yukarı çıkın. Buradan ipi alın. Soldaki kapıdan çıkın. Şimdi kendinizi odanızda buldunuz.

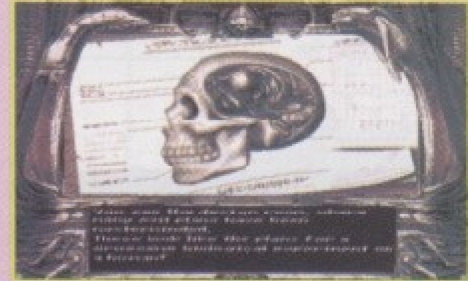
Sol kapıyı kullanın (save). Tavan arasına çıkın. Açtığınız yoldan terasa ulaşın. Manzara fena değil. Heykelin yanına gelerek ipi heykele bağlayın (save). Bu aralar kapının zilini duyabilirsiniz. Zili duyar duymaz oyalanmadan aşağıya inin ve kapıyı açın. İşte bizim meşhur postacı.

Postacı size bir paket verecek. Bu paketten saat veya kırık bir ayna parçası çıkabilir. Saat çıkarsa ne mutlu. Oyunumuz biraz zamana dayanıyor. Eliniz altında devamlı bir saat olması bayağı yararı oluyor. Kırık ayna parçasıyla da oyunun ileri bölümlerinde aynayı tamamlayıp bir kapı açıyorsunuz. Paketten bir şey çıkmazsa save'e geri dönün.

Artık, biraz da evin dışarısını gezelim. Evin sağ yanına doğru gidin. Burada bulunan patikaya girin. Böylece evinizin yan tarafına geleceksiniz. Evinizin yan tarafında biraz önce bağladığınız ipi göreceksiniz. Şimdi sağ tarafta bulunan garaj kapısından içeri girin.

İçeride bulunan arabanın bagajından levyeyi alın. Gidip tavan arasındaki büyük sandığın kilidini bu levye yardımıyla açın. Sandığın içindeki günlükten hikayeyle ilgili bazı ipuçları elde edeceksiniz. Arabaya geri dönüp torpidoda bulunan eldivenleri alın. Garajdan çıkıp tekrar sağa gidin. Burada kom-şunuzla karşılaşacaksınız. Sizinle bir içki içmek istediğini söyleyecek. Şehre indiğinizde viski almayı sakın unutmayın.

Tekrar evinizin önüne gelin. Soldaki yoldan ilerleyin. Ağaçlıklı yolu geride bırakın ve mezarlığa gelin. Mezarlığı gezinip inceleyerek değişik şeyler bulabilirsiniz. Aynı yoldan evinize dönün.



Deney planları. Bu kafatası sizinki.

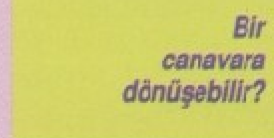
Sağ büyük caddeyi kullanarak kasabaya gelin. Ana yolu takip ederek ve sürekli olarak sağdan giderek kasabanın kütüphanesine gelin. Kütüphaneden içeri girin. Kütüphaneci kıza kartı göstermeden önce yerde duran Baby Pin'i alın. Artık kütüphane kartını kıza gösterin. Kıza da fazla sulanmayın. Böylece kütüphanenin sol tarafında bulunan odaya giriş izni aldınız. Eğer kütüphane kartını oyunun başında almasaydınız kız size fazla yüz vermeyecekti.

Şimdi soldaki kapıdan girebiliriz. İçerde bulunan C rafını inceleyip burada notu bulun. Bu nottan mezarlığın arkasındaki mozoleye nasıl gireceğinizi öğreniyorsunuz. Sol üst ve sağdaki düğmelere basınca mozolenin kapısı açılıyor. Buradan çıkıp mozoleye gitmeden önce kasabadaki alış veriş etmek için en uygun dükkana uğrayıp cebinizdeki parayla bir şişe viski alın. Şimdi mozolenin yolunu tutun.

Mozolenin kapısına gelip notta belirtildiği şekilde kapıyı açın. İçeri girdikten sonra soldaki kapıdan geçerek küllerin bulunduğu odaya gelin. Alt rafın solundaki kavanozda



Bir bebek nasıl





Bir canavara dönüşebilir?



Deney odası, kobayı da sizsiniz.

Başka bir gece ve başka kabuslardan sonra ertesi sabah bir öncekinden daha da fena bir baş ağrısıyla uyanacaksınız. Önünüzde yeni bir gün ve yapılacak çok şey var. Fakat saat onda gelecek olan postacıyı karşılamayı sakın unutmayın. Bu kez size dün getirmediği eşyayı getirecek. Bu parça, eğer dün saat almışsanız, kırık ayna parçası, kırık ayna parçası almışsanız, saat olacaktır.

Kırık ayna parçasına sıra geldi. Bunu aynaya koyun. Böylece öbür boyuta açılan kapıyı ortaya çıkardınız. Kapıdan geçip öteki boyutu (*muhteşem grafikler diyarını*) inceleyebilirsiniz. Orada açamayacağınız bir kapı bulacaksınız. Onu açık bulmak istiyorsanız bir önceki gece yatmadan evinizdeki kitaplıkta bulunan gizli kapıyı açık bırakmanız gerekli.

Benden bu kadar. Verdiğim bilgilerle oyunun problemlerinin çözüm tekniklerini biraz olsun kavrayabilmişsinizdir. Amacım, oyunun harika ötesi grafiklerinin birazını size gösterebilmekti. Tam çözüm için beklemeniz gerekecek (*bu arada dayanamayıp, saatleriniz harcayarak, oyunu çözmezseniz tabii*). Oynarken devamlı save etmeyi ihmal etmeyin. Oyun değişik yerlerde kilitlendiği için bu sizin yararınıza olacaktır.

H.R. Giger'ı tanımıyorsanız onu tanımak için size mükemmel bir fırsat. Oyunun tümünde onun çalışma sitiliyle karşılaşıyorsunuz. Aslında lafı fazla uzatmaya gerek yok. İçeriğiyle, konusuyla, kullanım kolaylığıyla, grafikleriyle, ilginç problemleriyle dört dörtlük bir oyun. Klasikler arasına gireceğine eminim.

Zaten Billboard'da hemen ilk sırayı aldı. Pek yakında dergimizin tam çözümünü de vereceğine inanıyorum.

Hala almadıysanız hemen gidip alın ve kafayı bu oyunla bozun. Bir uyarı; Sakın bu oyunu gece oynamayın, fazlasıyla havaya giriyorsunuz.

Hoşça vakit geçirmeniz dileğiyle...

ki küllerin içinde sizin oturma odasında bulunan saatin kapısının anahtarı duruyor. İsterseniz üst kata çıkıp manzarayı seyredebilirsiniz ama dürbünü bulmadan bunu yapmayın. En iyisi siz eve geri dönün.

Saati anahtarla açın. Daha sonra evin çeşitli yerlerini gezerek tanıyın. Eğer çok geç olmamışsa komşunuza uğrayarak aldığınız viskiyi ona verin. Bunun üzerine komşunuz size bir kart verecektir. Hapse düştüğünüzde çıkmak için hapiste bulunan bardağı parmaklıklara sürün. Gelen polise kartı verin. Hapisten çıktınız demektir. Bundan sonra karakola tekrar uğrayıp buradan boş bir silah alabilirsiniz. Siz bütün bunları yaparken saat epeyce ilerleyeği için bir müddet sonra yatmanız gerekecek.

Sinan Erel / Barış Okan

SES	Cyberdreams 7 Disket 1 MByte	GRAFİK
90	Billboard'da 1 numara	99

GENEL 96

Manyetik Paket

02

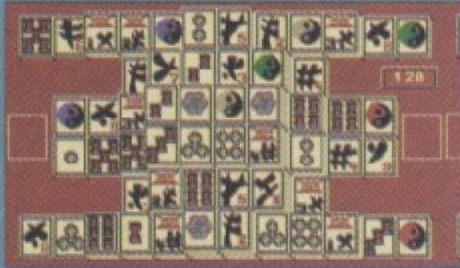
Öncelikle Manyetik Paket'e gösterdiğiniz yoğun ilgiye çok teşekkür ederiz. Küçük bir açıklama; Manyetik Paket dergiyle birlikte verilmiyor (şimdilik). Yoksa 12.000 TL'ye hem dergi hem de disket alabileceğinizi mi sandınız? Sipariş için formu okuyun.

Gelelim bu ayki Manyak.. oops Manyetik Paket'e işte karşınızda mükemmel oyun, utility ve ıvır zıvır disketinin ikincisi:

I. China Challenge:

Dirk Hoffman, 1989/90 - FreeWare

Public domain kütüphaneleri, utility programlarıyla olduğu kadar oyunlarıyla da ünlücür. China Challenge, bu ay sizler için seçtiğimiz PD programlarının arasına sızan şirin bir oyun.



Çoğu eski Amiga'cının günlerini yemiş, gözlerini bozmuş bir oyun vardır: Shangai. Kuralları çok basit olan bu oyunu iyi oynayabildiğini söyleyebilen insanların sayısı, iki elin parmaklarıyla bile gösterilebilirdi.

Bu ayki paketimizde yer alan China Challenge, Shangai'den esinlenilerek yazılmış bir FreeWare. Kuralları tamamen aynı: Sadece sağı, solu veya iki tarafı birden açık olan taşlar arasından birbirine uyanları masadan kaldırabilirsiniz. Amacınız, ortada duran 120 taşı tamamen masadan kaldırabilmek. Hemen sevinmeyin! Bu iş o kadar da kolay değil. Sona kalan on taşı bile yok edemediğiniz zamanlar gelecektir emin olun.

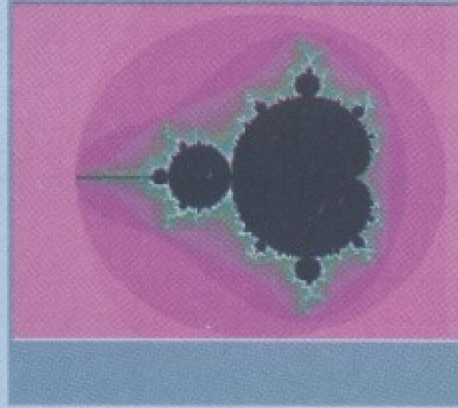
Oyunun menüleri arasında ciddiye alınacak bir şey yok. **Undo Last Move** ile son yaptığınız hamleyi gewri alabilirsiniz. Bir oyunu tekrar oynamak için **Undo All Moves** seçeneğini kullanın. **New Game** ile de, yeni bir oyuna başlayabilirsiniz.

Bu oyunu sizin de benim kadar seveceğinizi umarım.

II. MandelBlitz

Nico François, 12.6.1990 - FreeWare

Aaaaargghh! Gene mi mandelbrot! Yüzlerce saat bekleyip grafik oluşturmaktan nefret ediyorum! demeyin. Bu program, garip teknikler kullanarak Mandelbrot setinin en büyük halini, normal bir A500'de bile, sadece 45 saniyede bitiriyor. Bunu yapabilmek için Fish #302'de bulunan TurboMandel programından ve yeni bulduğu tekniklerden yararlanmış programcı. Tabii ki işin içine blitter da girdiği zaman hız inanılmaz derecede artıyor. Eğer şimdiye kadar hiç mandelbrot seti grafiği görmediyseniz, saatlerce bu programın başından ayrılmayacağınızı garanti ederim.



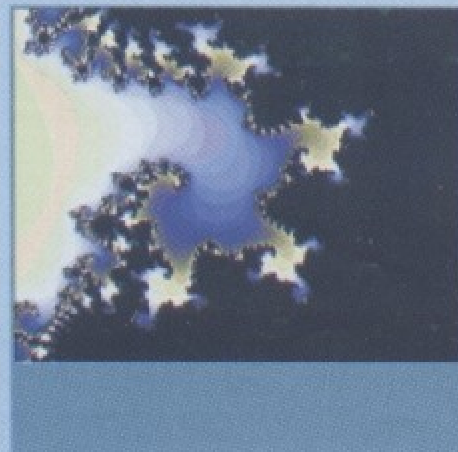
İyi de ne işe yarar bu grafikler? İnanın ben de bilmiyorum. Ama iyi renklendirildiğinde ve Cycle edilince (palette yer alan renkler kaydırıldığında) çok güzel sonuçlar elde ediliyor.

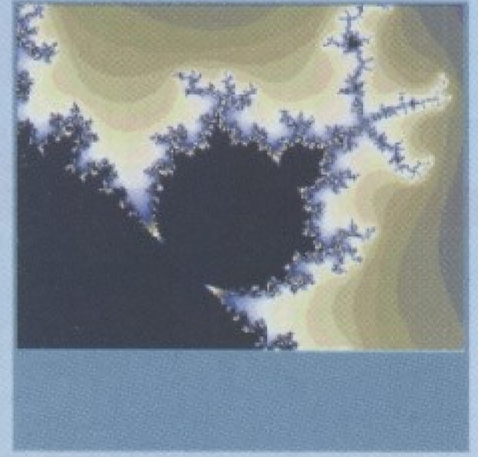
Bir grafik bittiğinde (bitmeden de olur) ekranda bir yeri seçin, orada mouse'un sol tuşuna basın ve tuşu bırakmadan mouse'u hareket ettirerek yakından görmek istediğiniz yeri işaretleyin. Sol tuşu bıraktığınızanda **Blow Up Selected Area ?** sorusuyla karşılaşıyorsunuz. Eğer istediğiniz yeri işaretleyebildiyseniz, bu soruya **Zoom** cevabını verin. Bir-iki dakikaya kadar yeni grafiğiniz hazırlanacaktır.

Gelelim menülerde yer alan seçeneklerin anlatılması gerekenlere.

Project:

Workbench: Belleğiniz yetmediği zamanlarda WorkBench ekranını kapatarak bir miktar hafıza kurtarmanızı sağlar.





Prefs:

Calculation: Setin hesaplanması sırasında kullanılacak olan metodu belirlemenizi sağlar. En hızlısı, Int 16 (16 bit tamsayı) metodudur. Fakat en derine inmenizi sadece FFP sağlar. Bu metodda tamsayı yerine gerçek (gerçel) sayılar kullanılır. Int 16 veya Int 32 kullandığınızda bir seviyeden sonra ZOOM edemediğinizi farkedersiniz. FFP'de bu seviyeye çok geç ulaşırsınız.

Iteration: Her noktanın hesaplanması sırasınca en fazla kaç işlem yapılacağını belirler. Sayı yükseldikçe işlem yavaşlar, fakat daha doğru bir grafik elde edersiniz.

Turbo: Ekrandan geçici olarak bit-plane kaldırarak hesapların hızlanmasını sağlar. Hesap bittiğinde Turbo'yu kapatırsanız, grafiği asıl renkleriyle görebilirsiniz.

Zoom:

Coords: Mandelbort setini koordinatları kullanarak görmek isteyenler için. Sayısal olarak tam istediğiniz yeri görebilirsiniz.

Restart: Seti en üst seviyeye çıkartır. Değişik yerleri görmek istediğinizde bu şekilde başa dönmelisiniz.

Reset: Zoom ettiğiniz ekranı yeniden hesaplamaya başlar. Bu şekilde INT 16'nın yetmediği yerlerde INT 32 veya FFP'ye dönebilirsiniz.

Yaptığınız grafiklerin Cycle edişini görmek için Cycle menüsünü inceleyin.

Mandelbrot setinin ilginç yerlerinden biri, boynuzunun buunduğu yerde bulunan ufak deliktir. Eğer hiç mandelbrot'la uğraşmadıysanız, bu deliğe yeterince yaklaştığınızda hoş bir sürprizle karşılaşacaksınız.

III. SysInfo:

Nick Wilson - FreeWare

Sisteminiz ne kadar hızlı?

Hangi board'larınız bulunuyor? Hard diskinizin ya da floppy'nizin hızı ne? Belleğiniz nerede ve ne durumda?

Bu soruların hepsinin cevabını SysInfo'da bulabilirsiniz. Program sisteminizin çalışma hızını hem sayısal olarak gösteriyor, hem de bilgisayarınızın hızını belli başlı konfigürasyonların hızlarıyla karşılaştırıyor.

Programda açıklanması gereken fazla bir şey yok. Sadece istediğiniz işi yaptıracak düğmelere basın, yeter.



BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

ELEKTRONİK ÜRÜNLERİMİZ

- 512 K EK RAM
- 1 - 1.5 - 2 MB RAM KART
- MULTI ICE AMIGA
- 5.25 DRIVE
- 3.5 DRIVE
- AMIGA MIDI INTERFACE
- AMIGA MONO - STEREO SOUND SAMPLER
- MULTI ICE 6 PROFESSIONAL
- MULTI ICE III
- FREEZE MACHINE II
- ICE MACHINE II
- FINAL II
- DOLPHINDOS
- DESTEK TAPE
- SES DIGITIZER
- EPROM PROGRAMLAYICI

DİĞER ÜRÜNLER

- JOYSTICKLER
- DİSKETLER
- DİSKET KUTULARI
- MOUSE
- MOUSE PAD
- EKRAN FİLTRELERİ
- ADAPTÖRLER
- KASETLER
- HER TÜRLÜ AKSESUAR

MERKEZ: SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK, EBUZZİYA CADDESİ ÖZGİRAY PASAJI
KAT:1/32 BAKIRKÖY - İSTANBUL TEL: 542 52 49 - 583 54 03 FAX: 583 54 03
ŞUBE: RAINBOW BİLGİSAYAR, MİMAR KEMALETTİN CADDESİ No: 37/1
SİRKECİ - İSTANBUL TEL: 526 58 37



IV. JPDirUtil

Jonathan Potter, 1989 - FreeWare

Disklerinizde bir sürü dosya var. Bunlar üzerinde işlemler yapmak istiyorsunuz fakat AmigaDOS'tan nefret ediyorsunuz. Bu durmda iki seçeneğiniz var:

1) Pes edeceksiniz.

2) Bu işi yapacak bir program bulacaksınız.

Bu program Diskmaster ya da DirOpus'la karşılaştırılamasa da, dosyalarınız üzerinde istediğiniz işlemi yapmanızı sağlamak için yapılmış. Programı çalıştırdığınızda sol tarafta directory'nin ya da disketin içeriklerini gösterecek olan listeyi, sağ tarafta da yapılabilecek işlemlere ait düğmeleri, alt tarafta da üç adet string gadget'ı (içine yazı yazılabilen gadget türü) görüyorsunuz. String gadgetlar sırasıyla Source (kaynak), Destination (hadef) ve Execute (işletme) isimlerini alıyor. Mesela COPY işlemi, Source'daki dosyaları Destination'a çeker. RENAME işlemi ise seçilen dosyaya E kutusundaki ismi verir. Sağdaki düğmeler ise şu işleri yapmanızı sağlıyor:

DF0:, DF1:, DF2:, DF3:, DH0:, DH1:, RAM:, RAD:, VD0:, VDK:, SYS:, C: düğmeleriyle soldaki listenin içinde seçtiğiniz drive'a ait dosyaların çıkmasını sağlayabilirsiniz.

SWAP: Source ve Destination directory'lerin yerini değiştirir.

ALL: Listede yer alan tüm isimleri üzerinde işlem yapılmak üzere seçer.

PARENT: Listede gösterilmekte olan directory'nin yer aldığı directory'ye döner. Yani directory path'inde bir adım geri gider. Yani... Anlatamadıysam drive'lardan birinde herhangi bir directory'ye girin ve PARENT deyin. Anlarsınız.

ROOT: Drive'ın ana directory'sine döner.

SBYTE: Source drive'ında toplan ne kadar yer olduğu, boş ve dolu alanların büyüklüğü bayt cinsinden yazılır.

DBYTE: Aynı işlem destination drive için yapılır.

BYTE: Seçilmiş olan dosyaların toplam kaç bayt olduğuru gösterir.

BLOCK: Seçilmiş olan dosyaların toplam kaç blok olduğunu gösterir.

DELDIR: Seçilmiş olan directory'yi siler.

MAKEDIR: Yeni bir alt directory yaratır. Eğer isim girmezseniz, directory yaratılmaz.

DELETE: Seçilmiş olan dosyaları siler.

RUN: Seçilmiş dosyaların İLKİNİ çalıştırır.

RENAME: Seçilmiş dosyaların İLKİNİN ismini E alanında yer alan isime çevirir.

CLONE: Source directory'sinde yer alan seçilmiş dosyalardan İLKİNİ aynı yere E kutusundaki isimle çeker.

COPY: Source'da yer alan seçilmiş dosyaları aynı isimle Destination'a çeker.

TYPE: Seçilmiş olan dosyaların içeriklerini ASCII olarak listeler.

HTYPE: Seçilmiş dosyaların içeriklerinin HEX (onaltılık düzende) dökümünü gösterir.

PRINT: Seçilmiş dosyaları PRT:'ye yollar (Yazıcı çıktısı alır demerin AMIGA'cası).

HPRINT: Seçilmiş dosyaların HEX dökümünü PRT:'ye yollar.

SHOW: Seçilmiş tüm resimleri (IFF/ILBM formatındakileri tabii ki) gösterir.

EDIT: Seçilmiş dosyaların İLKİNİ edit etmenizi sağlar. Bu işlemi yapacak editör (değiştirilmezse) C:editor'dür. Birazdan anlatacağım şekilde bu ismi değiştirmeniz mümkün.

ICON: Seçilmiş olan dosyaların WorkBench'de görünebilmesi için, bu dosyalara icon ekler. Seçildiği zaman bir requester açılır ve size yapılacak icon'ın tipi sorulur. Directory'ler için DRAWER (çekmece), çalışabilir programlar için TOOL (araç) ve resim, yazı gibi başka bir çalışabilir programın dataları için PROJECT (bunu söylemesem de olur) tipi seçmelisiniz. Daha sonra WorkBench'in INFO'sunu

NEWCLI: Workbench ekranında yeni bir CLI açar.



COMMENT: Seçilmiş dosyaların İLKİNE bir not eklemenizi sağlar. Bu komutu seçtiğiniz anda bir string gadget açılır. İstediğiniz notu bu string gadget'a yazmalısınız.

PROTECT: Dosyaların protection flag'lerini değiştirmek için bu düğmeden yararlanabilirsiniz. Böylece dosyalarınızı silinmeye karşı koruyabilir, editlenmesini engelleyebilirsiniz. Düğmeye basıldığı zaman bir string gadget çıkar. Buraya gerekli flag'leri yazmalısınız. Geçerli flag'ler "sparwed".

SEECOMM: Dosyaya eklenmiş olan notu görmenizi sağlar.

SEEPROT: Dosyanın o anki protection flag'lerini gösterir.

Geriye kalan 16 düğmeye yerleştirilecek olan komutlar sizin tarafınızdan belirlenir. Bunlardan bazılarını örnek olsun diye yazarımız doldurmuş. Ama gerekli programlar olmadığı için işe yaramıyorlar. En iyisi siz istediğiniz gibi değiştirin. Mesela zoo a'yı kullanmak isteseydiniz, sıkıştırılacak dosyaları seçip, E kutusuna arşiv acını girip ZOO A düğmesine basmanız yeterli olacaktı.

Programın en güçlü yanlarından biri de, bazı yerlerini (renkleri veya belli düğmeleri gibi) değiştirmerize izin vermesi. Bu değişiklikleri programa bildirmek için, programın bluunduğu yere **JPDirUtil.Setup** isimli bir dosya koymalısınız. Sizin komutlarınızı içeren bu dosya seçeneklerinizi JPDirUtil'e iletecektir.

Tasarımınızı yaparken kullanabileceğiniz komutlar aşağıda yer alıyor. Altı çizili yerler, normalde kullanılan değerleri belirtir.

SORT = <0/1>: Pencerede İstelenen dosyaların alfabvetik sıraya sokulup sokulmayacağını belirler. Normalde dosyalar sıralanırlar.

EDITOR = <string> Edit tuşunun çağıracağı programın yeri ve adı. Normalde C:EDITOR olarak durur.

CLOCK = <0/1>: Programı "iconify" ettiğinizde, workbench ekranında saati gösterip göstermemesini sağlarsınız.

SDIR = <string>: Source kutusununun başlangıçtaki içeriğini seçmenizi sağlar. Normalde "RAM:"dir.

DDIR = <string>: Destination kutusunun başlangıçtaki içeriğini seçmenizi sağlar. Normalde "SYS:dir.

EXEC = <string>: Execute kutusunun başlangıçtaki içeriğini seçmenizi sağlar.

COL0 <HEX>: Program ekranının 0. rengini belirler. <HEX> yerine onaltılık bir sayı yazmalısınız. Normalde <u>00E</u>'dir.

COL1 <HEX>: 1. renk için. <u>FFF</u>

COL2 <HEX>: 2. renk için. <u>002</u>.

COL3 <HEX>: 3. renk için. <u>F00</u>.

ICONX = <DEC>: Iconify edilmiş pencerenin X koordinatını belirler. DEC yerine ondalık bir sayı yazılır. normal değeri <u>100</u>'dür.

ICONY = <DEC>: Iconify edilmiş pencerenin Y koordinatını belirler. Normal değeri <u>0</u>'dır.

CHECK = <0/1>: Belli yerlerde "Are you sure?" (emin misiniz?) sorusunun belirmesini engellemenizi sağlar.

GADGET <DEC> = <string>: <DEC> no'lu gadget'a istediğiniz string'i koyabilirsiniz. Bizim setup'ımızda 1=ARC a var. Yazdığınız string en fazla 80 karakter uzunluğunda olabilir.

DRIVE <DEC> = <string>: <DEC> no'lu drive'ı String'le değiştirir. Normalde yukarıda verdiğim şekilde ayarlıdır. Ama VD0:'ı devs: yapmak hiç de mantıksız bir hareket sayılmaz (çoğu kişinin VD0: kullanmadığı göz önüne alınırsa...).

Evet, bu ayın diskine sadece bu kadar program sıkıştırabildim. Ama üzülmeyin, her ay bir disket hazırlanacak. İhtiyacınız olan program türlerini bana yazarsanız, bulabildiğim ilk PD versiyonunu diskete ekleyebilirim, haberiniz ola.

Gelecek ay görüşmek üzere...

VEDAT HALLAÇ

MASTER SEKA 1.75

Demo ve intro programları yapmak isteyen ne çok meraklı varmış meğer. Aslında en çok yapmanız gereken şey, programları alıp inceleyip karıştırmak ve yavaş yavaş kendinizi bu konuda eğitmek. Tabi bolbol incelemek yetmez, bir de kullanımı kolay bir assambler lazım. Ben de piyasada en çok tutulan assembler derleyicisi olan MasterSeka'yı açıklamayı uygun buldum. Bu açıklama daha çok tuşların ve fonksiyonların kısa bir özeti olacak, umarım hoşunuza gider.

Startup Komutları

MasterSeka'yı çalıştırmak için genelde bir Startup dosyası kullanılır. Bu dosyada MasterSeka çalıştırılırkenseçilecek bazı özellikler bulunur (kullanılacak olan requester türü, editör ekranırı yüksekliği gibi). Artık komutlara geçebiliriz.

-a sabit adres	: Kullanılacak hafızanın başlangıç adresi
-b scrollbarFlagı	: 0=ScrollBar yok 1=sağda 2=solda
-c	: Kullanılack hafıza grafik hafızasında
-e satır sayısı	: Editör ekranındaki satır sayısı
-h sayı	: MSeka'nın hatırlayabileceği komut sayısı
-l flag	: 0=Satır numaraları yok 1=Satır numaraları var
-r requesterflagı	: 0=Yok 1=Arp library 2=Req library
-s ekran derinliği	: 0=window 1=1 plane 2=2plane
-w X Y Gen Yük	: Windowun boyutları
-X	: WBench'i kapatır

MSeka Komutları

MSeka'da direkt olarak verilen komutlar:
('[' ve ']' karakterleri arasındakiler yazılmayabilır)

=	: Hafıza hakkında bilgi
>[<SPACE>İsim]	: Output'u dosyaya yolla
?	: Hesapla
@[komut]	: CLI komutunu çağır
a[Adres]	: Assamble
b	: Source'un sonuna git
bAdres	: Bootblock Checksum hesaplanması
c	: Hafıza adreslerini karşılaştır
cl	: Source'u sil
cls	: Ekranı sil
cs	: Sinus tablosu hazırla(Mathtrans.library gerektirir)
d[adres]	: Disassamble
e[satırnumarası]	: Söz konusu satırı düzenle
f	: Hafızada belli bir şeyi ara
fi	: Hafızayı belli değerle doldur
g[adres]	: Adrese atla
h	: Hafıza hakkında bilgi
i[satırnumarası]	: Satır ekle
j adres	: Adrese atla
ka	: Sabit adres listesini sil
kf[<SPACE>isim]	: Dosyayı sil
kl	: Link dosyasını sil
kp	: Paste bufferı sil
ks	: Source'u sil
l[aranacak dizi]	: Source'da sözkonusu karakter dizisini ara
m[adres]	: Hafızayı değiştir
n[adres]	: ASCII olarak hafızayı göster
o	: Ks ile giden dosyayı geri getir
p[Sayı]	: Sayı kadar satır göster
q[Adres]	: HEX olarak hafızayı göster
r[<Space>isim]	: Source dosyayı yükle
ri[<Space>isim]	: İkilik dosya yükleme
rl[<Space>isim]	: Link dosyası yükleme
ro[<Space>isim]	: LoadSeg dosya yükleme
rs[driveNo]	: Sector okuma
rt[driveNo]	: Silindir(Track) okuma
s[adres]	: Belirtilen adresten bir komutun çalıştırılması
t[satırnumarası]	: Belirtilen satıra atlama
u[adres]	: Segmenti hafızadan çıkart
v [directory]	: CD komutu ile aynı işlemi yapar
v[directory]	: Belirtilen directory'i gösterir
w[<Space>isim]	: Source dosyası yaz
wbflag	: Flag;0=Close WB 1=Open WB
wi[<Space>isim]	: Binary dosya yaz
ws[DriveNo]	: Sector yaz
wt[DriveNo]	: Track yaz
y	: Extern dosyaları yükle
z[sayı]	: Sayı kadar satır sil

Assamble Seçenekleri

Assamble işlemi sırasında istediğiniz türde çıktı alabilmeniz için Option'da gerekli seçenekleri seçmelisiniz. Bu seçenekleri bilmek programlamayı ve özellikle debugging'i oldukça hızlandırır.

A	: Absolute programlama varsa hata bildir
E	: Listeyi yazıcıya al
H	: Her sayfadan sonra bekle
L	: Link edilebilir kod üret
O	: Optimize(Programı en kısa hale getir)
P	: Listeyi yazıcıya al
R	: Reloc(PC relative olmayan) koda karşılaştığında hata bildir
V	: Listeyi ekrana ver

MSeka'nın editör komutları o kadar gelişmiştir ki tek eli olanların bile kullanabileceği şekilde düzenlenmiştir. Bir çok programcı "short cut'ları (menülerin tuş olarak karşılıkları) hız ve rahatlık açısından tercih ederler.

Amiga tuşu + tuşlar

a	: Aranan yazı dizisinin bir önceki yerini bul
A	: Hızlı assamble (Options sorulmaz)
b	: Block işaretleme
c	: Block kopyalama
i	: Araya block yerleştirme
k	: Satırı sil
o	: Eski source'u sil ve yeri source yükle
q	: MSeka'dan çık
Q	: Assemble et ve atla
r	: Yenisini replace et
R	: Replace
s	: Bir sonraki karakter dizisini ara
S	: Ara
x	: Block kes
y	: Satır sonuna kadar sil
,	: İşaretlenen bloğu açıklama haline getirir
.	: İşaretlenen bloğu açıklama olduğundan çıkartır

CTRL tuşu + tuşlar

A	: Bir ekran yukarı
B	: Blok işaretleme
C	: Blok kes
D	: Satır sonuna kadar sil
E	: Kursor'ı satır sonuna kadar götür
F	: Block yerleştir
J	: Text ara
K	: Satırı sil
L	: Bloğu küçük harfe çevir
O	: Araya satır yerleştir
P	: Bufferı yerleştirir
Q	: Cursor'u satırın başlangıcına yerleştirir
R	: Bloğu ters çevir
S	: 100 satır yukarı
T	: Source'un en üstüne git
U	: Bloğu büyük harfe çevir
W	: Bloğu diskete kaydet
X	: 100 satır aşağı
Y	: Bir ekran aşağı
Z	: Bir ekran aşağı
[	: ESC

İşte bütün kullanım komutları bukadar. Yeni programlarda görüşmek üzere, hoşçakalın.

KIVILCIM HİNDİSTAN

AMOS PRO

Merhaba!

İkinci kez "Merhaba" çünkü geçen ay AmosPro'yu benim yerime Volkan hazırlamıştı. Geçen ay yayınladığımız programın yararlı olduğunu umarım (tik tak tik tak). Bu yazımda ilginizi çekeceğinden emin olduğum bir komuta, açıklayıcı örneğe ve çeşitli sorulara yer veriyorum.

AMOS meraklıları, yeni başlayanlar, AMOS'u kötü bir Shoot'em Up sananlar! AMOS ile gerçekten neler yapılabileceğini bilmiyor veya merak ediyorsanız, gelmiş geçmiş en iyi AMOS köşesinde, AMOSPRO'da aradığınızdan da fazlasını bulacaksınız.

Bu ayki şanslı komutumuz :

Screen Offset (YEEeeah!).

Kullanılışı :

Screen Offset <Screen No>, <X koordinatı>, <Y koordinatı>

Görevi:

Ekranın belirtilen koordinatlardan itibaren görüntülenmesini sağlar.

Eğer koordinatları kısa aralıklarla hızla değiştirirseniz ekranın titremeden kaydığını göreceksiniz. Gerçekte Amos, ekran numarasını verdiğiniz ekranın başlangıç adresini değiştirir. Bu işlem de Amiga'nızın yapabildiği en hızlı işlemlerden biridir. Bu sayede bir frame'de (saniyede 50 tarama) hem ekranı kaydırabilir hem de diğer işlemlerinizi yapabilirsiniz.

Şimdi sıra ufak programımızda. Yanlız bir hatırlatma, bildiğiniz gibi dergimiz her sayıda yeni bir disk hazırlamakta (isteyenler formda belirtilen şekilde diske sahip olabilirler). Bu diskin içinde çeşitli Public Domain, ShareWare ve FreeWare programlar bulunmakta. Ayrıca bu aydan itibaren Amos örnek programlarını da disk içinde bulabileceksiniz. Program, çalışması için gerekli grafik, ses ve diğer datalarıyla birlikte çalışmaya hazır vaziyette. Size Amos'dan yükleyip çalıştırmak kalıyor (Bu arada resim Scenery Animator ile yaratılmıştır. Sanırım bir ara dergide bu programı da açıklayacağız ve ilk versiyonu -ki bu PD dir- MANYETİK PAKET içinde yeralacaktır, paniğe gerek yok bizi bekleyin).

Yeah! Şimdi programa dönebiliriz. Örneğimiz Screen Offset komutuyla yapılan bir kaç efekti kapsamakta. Programı daha iyi kavrayabilmeniz için önemli gördüğüm bazı satırları açıklamak istiyorum. Hemen başlangıçta belirtmek isterim, yeri geldiğinde bu komutları daha geniş ve örnekleriyle açıklayacağım. Şu anda kısaca geçiyorum, "Bu ne biçim açıklama yav!" demeyin. Korkmayın, paniklemeyin, amuda kalkmayın. Ayrıca programı kendiniz Amos'a yazacaksanız, satır başlarında bulunan satır no'larını yazmayın, bunlar sadece programın daha kolay anlatılması için konulmuştur.

1. satır ve HIDE komutu. Bu komut mouse pointer'ının kaybolmasını sağlar.

2. satırdan 11. satıra kadarki satırlar ekran düzenlemeleri ve ekrana çıkacak resmin çizilme işlemleri.

11-16 arası satırlar efekt için kullanılan ekrana resmi kopyalar. Screen Copy komutu için ufak bir açıklama. Komut istenilen ekrandan istenilen ekrana verilen aralıktaki ekran bölgesini verilen noktadan itibaren kopyalar. Sanırım hiç birşey anlamadınız. Kullanılış formatını vermek daha uygun olacak.

Screen Copy [Ekran 1 no], [x1], [y1], [x2], [y2] to [Ekran 2 no], [x3], [y3]

'Ekran 1' no'lu ekrandan x1, y1, x2, y2 aralığındaki dörtgen bölge 'Ekran 2' no'lu ekranın x3, y3 noktasından itibaren kopyalanır.

16-19 arasında efekt 1'in gerçekleştirildiği satırlar yeralır. Satırları incelediğinizde döngü içinde yeralan **Screen Offset** komutuyla ekran X ekseninde kaydırılmakta. Daha sonraki satırda **Wait Vbl** komutunu görüyorsunuz. Bu komut ekran taramasının bitmesini bekler. Döngü gördüğünüz gibi 640'a kadar sürmekte. Bunun sebebine gelince, ekran 960'a 400 lük ama herhangi bir anda sadece 320'ye 256'lık bölümü görülmekte. Yani ekranın sol üst köşesinin 100,0 olduğunu düşünürsek şu anda 100,0 ile 420,256 arasında kalan bölge görüntülenmekte. Şimdi döngümüze dönelim, döngü değişkeni olan K'nın 640 olduğunu düşünürsek ekranın o anda **640,0** ile **960,256** arası görüntülenmekte. 960, grafiğin X eksenindeki uzunluğudur. Eğer olur da bu döngüdeki 640 sayısını artırırsanız -ki artırın- 640'ın üstüne çıktığınızda ekranın altında kirlenmeler göreceksiniz. Bunun sebebi, yazının ilk başında belirttiğim gibi, Screen Offset komutu ekranın gösterilen bölümünün adresini değiştirmesidir. Eğer ekran limitlerini aşarsanız artık görüntüye ekrana ait olmayan hafıza bölgeleri çıkacaktır. Bu da ekranın kirlenmesine sebep olacaktır. Bu da Screen Offset komutu kullanılırken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta (Tısss tak dum ta tak).

Şimdi sıra ikinci efekte geldi. Gördüğünüz gibi bu efekt 20. ile 31. satırlar arasında yeralmakta. Bu satırları açıklamadan, siz kendiniz rutinin ne yaptığını araştırırsanız program sizin için daha faydalı olacaktır (Editör- Aslında bilmiyor). Deneyin...

Evvet, açıklamaya başlıyorum (Ed- biliyormuş). Rutin sayesinde ekran 1 ile 360 arasında X ekseninde kaydırılmakta. İlk döngü yani 21. satırda başlayan döngü step miktarını ayarlamak için kullanılıyor. Yani, L değeri 1 iken ekran 1'er piksel (nokta), 2 iken 2'şer piksel kayacaktır. 22. satırda başlayan döngüyle ve onu izleyen satırlarda ekran belirlenmiş steplerle X ekseninde sağdan sola doğru kayacaktır. 26. satırdan 30. satıra kadar olan döngü ise ekranı soldan sağa doğru kaydırılır. 21. satırda başlayan döngü sayesinde bu ekran kaydırma işlemleri 4 kez tekrarlanacaktır. Fakat her defasında bir öncekine göre daha hızlı kayacaktır. Hatırlayacağınız gibi bu döngü step ayarlamasını yapıyordu.

Ve örnek programımızdaki son efekt. 3 nolu efekt. Bu efekt 31. satırdan itibaren başlıyor. Şimdi bu satırdan sonraki satırları inceleyip, yapılan işlemi anlamaya çalışın. Açıkçası programın en karmaşık kısmı bu-



Benim kullandığım grafik Scenery Animator aracılığıyla hazırlandı. Sizin kullanacağınız grafiklerin programınızın konusuyla ilgili olması programı daha etkili kılacaktır.

```
'*******************************************
'*          Screen Offset              *
'*          Ornek 2.0                  *
'*          Amiga Dergisi 1993         *
'*******************************************
(1) Hide
(2) Unpack 6 To 0
(3) Screen Open 1,960,400,32,Lowres
(4) Screen Display 1,130,,320,256
(5) Curs Off
(6) Flash Off
(7) Cls 0
(8) Get Palette 0
(9) Screen Copy 0 To 1
(10) Screen Copy 1,0,0,320,256 To 1,320,0
(11) '***** Efekt 1
(12) For L=319 To 0 Step -1
(13)      Screen Copy 0,L,0,L+1,256 To 1,639-L,0
(14) Next
(15) Screen Copy 1,0,0,320,256 To 1,640,0
(16) For K=1 To 640
(17)      Screen Offset 1,K,0
(18)      Wait Vbl
(19) Next
(20) '***** Efekt 2 Burada degisik bir efekt var
(21) For L=1 To 4
(22)      For K=1 To 360 Step L
(23)           Screen Offset 1,K,0
(24)           Wait Vbl
(25)      Next
(26)      For K=360 To 1 Step -L
(27)           Screen Offset 1,K,0
(28)           Wait Vbl
(29)      Next
(30)      Next
(31) '****** Efekt 3 En sirin efekt
(32) X=0
(33) Y=0
(34) ART=2
(35) K=0
(36) While 1
(37)      Screen Offset 1,X,Y
(38)      Wait Vbl
(39)      Add X,ART
(40)      Y=X
(41)      If Y>143
(42)           ART=-2
(43)           K=K+1
(44)      End If
(45)      If Y<1
(46)           ART=2
(47)           K=K+1
(48)      End If
(49)      If K=4
(50)           Exit
(51)      End If
(52) Wend
```

rası (eyvah!). Hepiniz bilirsiniz birinden birşeyi öğrenirken öğreten konuyu örnekler yardımıyla açıklar, en sonunda da size bir soru verir ve soruyu çözmenizi bekler. Rastlantı bu ya, soru öğretenin çözdüğü örneklerden her zaman daha zor olur, ben bunun şans olduğunu düşünürüm. Eh bu satıra kadar programı sürekli ben açıkladım. Şimdi de sıra sizde, 3 nolu efekti kendiniz çözün, ben anlatmayacağım. Size güveniyorum. Eğer olur da çözemezseniz kendinizi öldürmeye kalkmayın bana yazın, sonraki yazımda burayı açıklarım.

AMOS İlkyardım

***SORU :** Degree komutu ne işe yarıyor ?*

CEVAP : Amos trigonometrik fonksiyonları açılışta Radyan cinsinden hesaplama yaparlar. Degree komutu ile bu işlemlerin derece cinsinden yapılması sağlanır.

***SORU :** Get Fonts komutuyla fontları alamıyorum !*

CEVAP : Get fonts komutu makinanızı boot ettiğiniz disk içindeki FONTS directory'si içinde font arar. Eğer FONTS directory'niz yoksa bunu yaratıp fontları bunun içine atın. Eğer boot diskinde değil başka bir diskte font kullanmak istiyorsanız ASSIGN komutunu kullanarak yeni diski tanıtın. ASSIGN ile ilgili açıklamayı Amiga ile birlikte verilen OS kitabında bulabilirsiniz.

Unutanlar, birinci sayıyı almayanlar veya alamayanlar ve diğerleri, hepiniz için tekrar, adresimizi veriyorum. Herzaman olduğu gibi, ***AMIGA*** Dergisi emrinizde. Takıldığınızda, zorlandığınızda hemen sarılın kalemlere ve derdinizi kağıda döküp doğru

AMIGA Dergisi
AmosPro
PK 41 - 81311
Bahariye / İstanbul

adresine postalayın. Bekliyor olacağım.

Evet bir AmosPro yazısının da sonuna geliyoruz. Son satırlarımda bazı ufak istekler, biraz da nutuk atacağım.

Bu köşenin sizin istek ve sorunlarınızın da yeraldığı, cevaplandığı bir köşe olmasını amaçlıyorum. Bu yüzden bana istediğiniz her konuda yazabilirsiniz. Amos veya makinayla ilgili sorularınızı, çiğ börekten neden nefret ettiğinizi, çok iyi Taklamakan çölü hikayesi anlattığınızı, sevgilinizin sizi çok sevdiğini veya dehşet bir şekilde birinden hoşladığınızı, Number One FM'in yayınlarından hoşlanmama nedenlerinizi, Gun's N Roses'ın son albümünü, yani istediğiniz her konuda bana yazın kendi programlarınızı gönderin dergide yayınlayalım (Bu programlar için herhangibir ücret ödememiz sözkonusu değildir. Eski Commodore Dergisi alışkanlıklarınızı birkenara atın ve herkese yararlı birşeyler yapmaya çalışın). Mektuplarınız, programlarınız ve gönderdiğiniz herşey (yerimiz elverdiğince) yayınlanacaktır. Yeterki üşenmeyin yazın, nekadar çok yazarsanız, sayfa artırma ihtimalim okadar artar.

Ve bir ilan (aslında bunu Okuyucu İlanları'na vermeliydim ama umarım Celal bu aylık burada idare etmeme izin verir):

ISAAC ASIMOV'a ait Foundation serisindeki (ki bunlar Türkiye'de İmparatorluk serisi olarak yayınlandı) tüm kitapları arıyorum. Satmak isteyenler benimle irtibata geçerlerse memnun olurum.

Not: Sakın ilanlarınızı bana yollamayın, zira yerim yok! Okuyucu İlanları sizler için hazırlandı ve gelecek sayıdan itibaren tüm okuyuculara açık.

Bu arada Volkan Uçmak'ın bu sayıdaki "AMIGA'NIN YARINLARI" başlığı altındaki yazısını okusanız iyi olur. Amiga hakkında bilgi edinmek isteyenler için yararlı olacaktır. O kadar şeyi nereden öğrenmiş bilmiyorum. Sanırım Commodore'un Türkiye distribütörü olmaya niyetli. Hoş tek başına bile çok iyi takip edebileceğinden eminim.

Son olarak ta alçakça bir saldırıyla şehit düşen gazeteci-yazar UĞUR MUMCU'nun ölümünden duyduğum üzüntüyü belirtmek istiyorum. Sadece ben değil tüm dergi elemanları büyük üzüntü içindeyiz. Dergi olarak saldırıyı ve düzenleyenleri kınıyoruz (umarım bir işe yarar). Bu tip saldırılarla MUMCU gibi insanları susturduklarını sanan zavallılar, onun ve fikirlerinin bizler için hiçbir zaman yokolmayacağını bilmeliler. Değerli yazarımızın anısı önünde saygıyla eğiliyorum.

Gelecek ay AMOSPRO'da tekrar görüşmek üzere.

TOLGA KAHRAMAN

arka kapI



Ah sizi üçkağıtcılar. Yine güzelim oyunları hakkını vererek oynayamadınız da Arka Kapı'nın bulunduğu sayfaları karıştırıyorsunuz. Eee, okuyucumuz ne istedi de biz bu dergide yayınlamadık? Alın size sabahlara kadar uğraştığınız oyunların arka kapıları.

ALIEN BREED

Bu oyunun geçen aylarda 92 versiyonu çıktı. Ancak oyunun ilk çıkan versiyonu elinizde varsa aşağıdaki cümleleri (boşluklarıyla beraber) 2. deck'teki terminale yazın:

I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS: 3. bölüme geçiş için.

ALIENS ARE FAGGOTS: Alien'ları güçsüzleştirir.

PUFFNUTS MODE: Alien'ların hareketleri yavaşlar.

IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD: Alien'ları çok zayıf düşürür.

BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS: Alien'ların hızı biraz artar.

SALMAN RUSHTIE PLAYS ALIEN BREED: Alien'lar panik olurlar.

APIDYA:

Eğer oyunun ana ekranında SHOWCREDITS yazıp return'e basarsanız oyunun son demosunu görürsünüz. Bunun yerine MISSHONEYBEE veya DEPUTYOFLOVE veya SNEAKPREVIEW yazarsanız oyunun değişik bölümlerinden başlarsınız.

BATMAN THE MOVIE

Oyunun ana ekranında JAMMMM yazın. Ancak her harfi birkaç saniye basılı tutun. En son "M" harfini de basınca ekran tersine dönecek ve ekranın üzerinde "Cheat Mode On" yazısı çıkacak. Evet, artık sonsuz hakkınız var. F10 tuşuna basarak bölüm de atlayabilirsiniz. Tekrar JAMMMM yazarsanız normale dönersiniz.

CHUCK ROCK

Oyunu yüklediğinizde karşınıza orkestra çıktığında aşağıdakileri yazın. Ancak yazmadan önce bir kere ESC tuşuna basın:

ESTRANDO: Uçmanızı sağlar. (sol-shift on/off)

MORTIMER: Alt-bölümleri seçmenize yarar. (fonksiyon tuşlarını kullanın)

TURN FRAME: Bölümleri seçmenize yarar. (numerik klavyeyi kullanın)

FAST AINT THE WORD: Sonsuz enerji.

UNCLE SAMS: Sonsuz enerji.

LIFE IS MY DREAM: Sonsuz enerji.

SHE LOVES CLEANING WINDOWS: Sonsuz enerji.

CLICK CLACK

Bölüm kodları:

Level 1- Italy - 0355
Level 2- Egypt - 3518
Level 3- Mexico - 6382
Level 4- USA - 8427
Level 5- Greece - 2385
Level 6- Australia- 5924
Level 7- UK - 1267
Level 8- France - 7208
Level 9- Russia - 6532
Level 10- Germany - 5012
Level 11- China - 6511
Level 12- Italy - 8562

D-GENERATION

Bana en çok yararı dokunan tiyo: Bu oyun ilk elimize geçtiğinde çok sevmiştim, ancak ilk bölümü bitirdiğimde oyunun bir demo olduğunu belirten bir mesajla karşılaşmıştım. Oyun 2 diskti ve bir demo için bu rakam biraz fazlaydı. Evet, meğer password olarak DEATH yazarsanız geçek oyuna başlarmışsınız. Geç oldu ama bu oyun geç de olsa oynamaya değer..

DAYS OF THUNDER

Oyunun gerektirdiği gibi qualify yarışına girin. Bir müddet sonra oyunu pause edin (P) ve klavyeden COMEFLYWITHME yazın. Ekran tiyonun kabul edildiğini parlayarak belirtir. Evet, inanması zor ama artık uçabiliriz! Joystick'i geriye çekin ve havalanın. Fonksiyon tuşlarından arabanın değişik açılardan görünüşünü izleyin.. Tabii havada uçarken!

DEUTEROS

Eğer kaynaklarınız zayıflarsa veya tükenir gibi olurlarsa hemen surface store'a gidip SHIFT-C'ye basın. Ekran hemen yeşile dönecek. Tekrar SHIFT-C'ye basın ve normale dönün. Artık herşeyden sonsuz kaynağınız var.

F-15 STRIKE EAGLE II

Eğer görevdeyken missile'leriniz biterse panik olmayın, CTRL-ALT-R tuşlarına ayrı anda basın. İşte, hepsi yerinde artık..

F-29 RETALIATOR

Geçen sayı verdiğimiz tiyoya bir ek daha.. Eğer oyunu normal olarak oynarken silahların yetersizliğinden şikayet ediyorsanız adınızı CIARAN olarak girin ve pilot-log'u yükleyin. Artık isminiz OCEAN OK olarak görünecek. Şimdi tüm görevlerde sonsuz silahla uçabilirsiniz.

FANTASY WORLD DIZZY

Oyunu normal olarak oynayın ve eğer hi-score tablosuna girmeyi başarırsanız adınızı IMMORTAL olarak girin. Artık sonsuz hakkınız var.

PITFIGHTER

Oyuna başlayıp kavga ederken ekrana LOBSTERS yazın. Daha sonra 1, 2 veya 3'e basınca bölüm atlarsınız. Eğer "C" tuşuna basarsanız Championship Level'a gelirsiniz.

PREDATOR II

Oyunu oynarken pause edin ve YOUR ONE UGLY MOTHER yazın, ve oyuna geri dönün. İşte sonsuz hakkınız var!. (Eğer bu pass çalışmazsa YOU'RE ONE UGLY MOTHER girin. Bu ikisinden biri mutlaka çalışacaktır.)

PREMIER

Title ekranında (Press fire to roll cameras denen ekranda) SPARKPLUGS yazın. Böylece sonsuz hakkınız olur. Bu kelimeyi yazdığınızda ekranda bir parlama olacaktır, bu da cheat'in oyun tarafından tanındığını gösterir. Artık numerik klavyenin üst kısmındaki "/" işaretine basarak bölüm geçebilirsiniz.

PUSHOVER

Bu ka'a yedirtici zeka oyununun tüm şifrelerini vermek yerine en can alıcısını veriyorum.. İşte 100. bölümün kodu: 44543..

R-TYPE II

Oyunda hiçbirşeye çarpmadan ilerlemek istiyorsanız, oyunu pause edin, mouse'un sol tuşuna basılı tutarken F1'e basın. Ekranın rengi değişecek ve siz artık hiçbirşeye çarpmadan yolunuza devam edeceksiniz!

RINGS OF MEDUSA

Adınızı girdikten sonra "DESOXYRIBONUKLEINSAEURE" yazın ve HELP'e basın. Bakın neler oluyor..

HOOK

BAIT and TACKLE SHOP'a gidip mumun yanındaki "mug"ı alın. Daha sonra sanki onu almamış gibi bu hareketi devamlı tekrarlayın. Sonuçta oyunu bitirmenize yarayacak tüm eşyalara sahip oluyorsunuz!

HORROR ZOMBIES FROM CRYPT

Geçen sayıdaki tiyoları biraz daha gelistirelim: Oyun sırasında "M" ve "." tuşlarına basın. Sonsuz hakkınız oldu işte.. Veya oyun sırasında CHEATMODE yazıp F10'a basarsanız bir sonraki bölüme geçersiniz.

Password'ler yerine BOGEYMAN yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLANGE

Herşeyden önce bu oyunda şimdiye kadar kimsenin bana rakip olamadığını söylemem gerek. (söylemezsem çatlarım!) Tabii ki az sonra vereceğim tiyoları kullanırsanız beni yenmeniz pek zor olmaz. Aslında beni yenmeniz için tek yolunuz da bu, hah haaa!!..

Oyunu 2 kişilik oynuyorsanız birinci oyuncunun adını FIELDS OF FIRE, ikinci oyuncunun adını da IN A BIG COUNTRY olarak girin. Böylece bölüm geçmek için ilk 10'a girmek gibi bir zorunluluğunuz kalmaz. Eğer oyuncuların adını MONSTER ve SEVENTEEN olarak girerseniz bu mükemmel araba yarışının içinde başka bir oyun bulursunuz.

MIDNIGHT RESISTANCE

Oyuna başlamadan önce bilgisayar kendi kendine oynarken ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW yazarsanız oyuna sonsuz hakla başlarsınız.

LOMBARD R.A.C. RALLY

Size oyunda arada sırada çıkan sinir bozucu sorular ve cevapları..

1. What is curious about the Cadet GSI?
B: It has a second footbrake.
2. Who won the 1980 Lombard R.A.C. Rally?
B: H. Toivonen & P. White.
3. The Ypres Rally in Begium is held over?
A: 24 hours.
4. Which company provided the tyres for the 1988 Lombard R.A.C. Rally?
A: Pirelli.
5. Where is Nuremburg 24 Rally held?
B: Germany.
6. How long has Lombard sponsered the rally?
C: 14 years.
7. Who won the 1977 Olympus Rally?
C: Ron Richardson.
8. How many levels are the R.A.C. M.S.A. Rallies held over?
B: Five graded levels.
9. What is the nationality of the driver Kenith Erikson?
A: Swedish.
10. Carne De Passage is?
C: A customs document.
11. How many times has the Ford Escort won the Lombard R.A.C. Rally?
B: Eight.
12. What is the overall length of the Ford Sierra RS Cosworth?
B: 4.46 metres.
13. During what decade did the Lombard R.A.C. Rally not run?
A: 1940 - 1950.
14. Who won the 17th New Zealand Rally?
C: Franz Whittingham.
15. Which car won the first World Championship Rally for Group A cars?
C: Lancia.
16. How much does a Peugeot 205 GTi weigh?
A: 880 kg.
17. Franz Whittingham was the first Austrian to?
B: Win a World Rally.
18. Which is the only Rally with more than one starting point?
A: Monte Carlo.
19. The time spent between arrival control and the stage start is known as?
B: Dead time.
20. Part of the 1987 Rally was run at Clumber Park. In which county is this park in?
B: Nottinghamshire.
21. A B.M.W. group A car is available in kit form, it is?
A: M3.
22. How many times has the Mini won the Rally?
A: 1.
23. In what year was the Rally cancelled due to foot and mouth disease?
B: 1967.
24. What is the R.A.C. British Motorsport's Yearbook known as?
A: The Blue Book.
25. The Japanese Supra 3.0i had which problem in the 1987 Safari Rally?
A: Overheating.
26. How many Marshalls are involved in the running of the Rally?
C: 15,000.
27. Who was the 1987 Soviet Union national champion?
C: Ilmar Rossier.
28. The Nissan 200sx made its first European Rally appearence in?
A: Greece.
29. What is the Targa system?
B: A route timing system.
30. Who won the seventh Malborough Rally of Argentina?
C: Mickey Biassion.
31. Are two-way radios allowed between crews and service-crews?
A: Yes.
32. What was the maximum number of starters allowed in the 1988 Lombard R.A.C. Rally?
B: 180.
33. What is the alternative route defining system known as?
C: The Tulip Card.
34. What is the engine size of the Ford RS Cosworth?
B: 1993cc.
35. What is the R.A.C. M.S.A. speed limit in road Rallys?
A: 30mph.
36. Which manufacturer won the 1987 R.A.C. Rally?
B: Lancia.
37. Who was the first driver to participate in 100 W.C.R. events?
A: Hannu Mikola.
38. Lancia won the Monte Carlo Rally with Aereia in?
B: 1954.

ACTION REPLAY POKE'LARI

Sonunda Action Replay'e geldik, geçtiğimiz ay vediğimiz poke'lar sayesinde orijinal MK III satışlarında artış olduğu söyleniyor. Eh ne de olsa piyasanın en güçlü Amiga kartuşu. Neyse, nu kadar reklem yeter gelelim poke'lara, arka kapının bittiği yerde AR III başlar.

Bu ayın sonsuz hak adresleri:

RICK DANGEROUS:	TFD 44972
RICK DANGEROUS 2:	TFD 178AE
STRIDER 2:	TFD 6AD4
MIDNIGHT RESISTANCE:	TFD 11692
NIGHTBREED (ARCADE):	TFD 24A
ROBOCOP 2:	TFD 8034
JAMES POND:	TFD1B0
BATMAN THE MOVIE:	TFD 7C876

Eh, bu aylık bu kadar yeter. Eğer bu ayın tiyolarını sevdiyseniz gelecek aydaki tiyoların EN AZ yukarıdakiler kadar heyecan verici olduğunuz söylememe izin verin. Yazımın sonunda editörüme teesüfflerimi sunuyorum. Ben, Ankara'lı bir yazarın köşesinin sonunda ne hakla bir İstanbul adresi koyar? ....Sansür -Editör-..... (Şşey, yani aslında öyle demek istemedim sevgili editörüm, hörmetler icabınca..Kulunuz köleniz, Can...) Ehem.. Sevgiler..

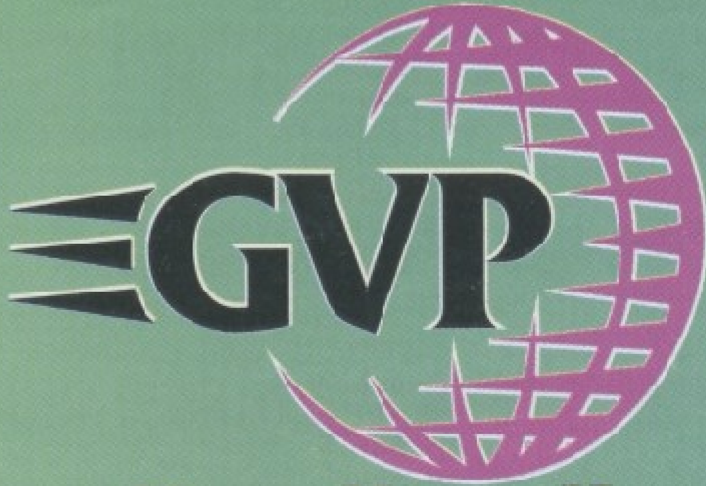
Mektuplarınız bana ulaşmaya başladı ancak İstanbul üzerinden gelmesi uzun sürüyor, elime geçtiğinde yazımı göndermiştim, onun için lütfen aşağıdaki adresi kullanın ve hemen bana yazın.

Arka Kapı
PK 148 - 06660
Küçük Esat
ANKARA

Ah, unutmadan:
Sadece ***AMIGA*** tamamen Amiga ve **Arkakapı** sadece ***AMIGA***'da...

CAN YALÇIN

SİZİ YALNIZ



DÜŞÜNÜR

A530TÜ

A500 ve A500 PLU
40 MHz. 68030 turbo kar
42, 52, 85, 105, 120, 170, 212, 363, 52
harddiskli konfigurasy
8 mb (32 BIT)Ram opsiyonlu (üzerin
MHz. 68882 Matematik İşlemci ve PC28
Şimdi A3000'den 2 defa daha hızlı bi

AMIGA 1200

için çok yakında

A1230 TURBO+

- *40MHz 68030 işlemci*
- *1 MB 32 BIT 60ns RAM, 32 MB'a kadar genişleme*
- *FPU soket üzerine 40 MHz. matematik işlemci opsiyonu*
- *GVP'nin kendine özgü Kickstart Remapping Teknolojisi sayesinde Fast RAM'da yüksek hız performansı*
- *1200 ile tam uyum*

A1230 SCSI / RAM +

- *Yüksek hızlı DMA SCSI Hard Disk Controller ile 7 adet SCSI external harddisk kulanma imkanı*
- *Board üzerinde 1MB 32 BIT 60ns 0-wait state RAM, (8 MB'a genişleme)*
- *FPU soket i var. Mat. işlemci opsiyonu*

G-LOCK

- Video ve ses fonksiyonları Mouse ile kontrolü.
- Seçilen 2 Composite veya Y/C (S VHS, Hİ8) giriş
- Eş zamanlı Y/C Composite ve RGB çıkışlar
- RGB çıkış YUV (M-II, Betacam) olarak ayarlanabilir.
- Video görüntüsünde renk parlaklık ve kontrast ayarı
- Red, Green, Blue filtresi
- Secam'den PAL'e çeviri
- Ses'te bas, tiz, volume ayarı ve ses mixeri
- Slow Scan Digitizerler ile RGB splitter olarak kullanımı
- Genlock'da A-Rexx kontrolü
- Tüm AMIGA modelleri ile (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) tam uyum



AMIGA 500 ve PLUS sahipleri için
12/24 bit Graphic Card



COLOR MASTER

AVideo orjinal Software ile 1200 $

12 bit'de 4096 renk (1.5 MB ram) ve 24 bit'de 16.7 milyon renk(3 MB ram)
minimum 1 MB Chip Memory, Maximum Resolution 760x580 pixel

Understanding IM
İngilizce manuel ve disketi ile Ima



electronic-design vortex Supra



PhoeniX
VIDEOCOMP
NERIKI - EUROPA



UNHD





Bootblock

Bootblocker'ların dünyasına hoş geldiniz. Herşeyden önce birinci sayıyı alamayan birçok yeni okuyucumuza merhaba demek istiyorum. Bootblock, sadece Amiga'nın bootblock'u ile ilgili çeşitli uygulamaları ele alacağımız, sayısız (!) sürekli köşelerimizden biri. İlk sayımızı alamamanız ise gayet doğal çünkü ben bile zor buldum. Ne diyebilirim ki, beğenenler abone olsun...

Gerçekten merak ediyorum Amiga'yı tasarlayanlar acaba BootBlock'un ilerde bir çok değişik şekilde kullanılabileceğini hiç tahmin etmişler miydi ? Hiç sanmıyorum. Gerçi nedense Commodore firmasının esnek tasarımı sayesinde bu tür şeyler sık sık oluyor.

Her neyse, bildiğiniz gibi geçen sayıda oldukça basit bir program ile bilgisayarınızın Pal açılıp açılmadığını kontrol ettirmiştik. Bu hafta yapacağımız iş ise biraz daha değişik ve karışık. Bu iş için ilk önce disketten bilgi yükleme olayına bir göz atalım isterseniz.

Bir disketi bilgisayarınıza takıp boot ettiğinizde karşınıza çıkan, köşesinde 'Amiga Dos' yazan window Dos'un (Disk Operating System) ana ekranıdır. Burada isimlerini yazarak program veya komutları çalıştırabilir directory'ler ve dosyalar üzerinde işlemler yapabilirsiniz. İstediğiniz bir dosyayı silip yerine başka bir şeyler kayıt edebilir veya ismini değiştirebilirsiniz. Yaptığınız bütün bu işlemler Dos'un kendine özgü düzeni ve kuralları doğrultusunda olur. Mesela disk üzerindeki boş alandan daha büyük bir dosya kayıt etmeye kalktığınızda Dos size bunun için yeterli yer olmadığını belirtir veya bozuk bir dosyayı çalıştırmaya kalktığınızda buna yapmanıza olanak vermez ve sistemin çakılmamasını sağlar. İşte bu ve bunun gibi düzenlemeleri kullanıcıyı bir çok sorunlardan kurtardığı için Dos kullanılır.

Öte yardan Dos'un da kendine özgü dezavantajları vardır. Örneğin 880K kapasiteye sahip normal Amiga disketleri Dos altında kullanıldığında bunun (duruma göre) 100K hatta 200K kadarı harcanmaktadır. Bunun yanında Dos kurallarına uyularak istenen dosyanın directory'lercen aranması, blocklardan izinin takip edilip parça parça yüklenmesi hızı büyük bir ölçüde düşürmektedir.

İşte bu ve bunun gibi sebepler yüzünden oyun programcıları kendi disk rutinlerini yazıp oyunlarında bu rutinleri kullanırlar. Bu rutinlerin de kendilerine göre avantaj ve dezavantajları vardır. Öncelikle her disketin 880K'sının tamamı kullanılabilir, ayrıca gerçekten büyük bir hız kazancı vardır ve bu tür kullanım sistemlerinde Dos programlarından çok daha iyi koruma yapılabilmektedir.

Bu ay, bir Dos Utility disketinde bootblock'tan bir programın çalıştırılması üzerinde çalışacağız. Bunun için kullanacağımız örnek ise XCOPY PRO, yani bu ayın çalışmasına katılabilmeniz için bu programa ihtiyacınız olacak. Kullanacağımız yöntem sayesinde yükleme zamanı oldukça kısalacak.

Dezavantajların başında geleni ise bu tür programların Floppy kullanıcıları için ne kadar iyi olurlarsa olsun, Hardisk'lerde kullanılamamasıdır. Harddisk'lerin ve arşivciliğin ne kadar yayıldığını göz önüne alırsak bu gerçekten de büyük bir kayıptır. Ayrıca bu tür disketlerde bir bloğun bile bozulması oyunun gitmesi anlamına gelebilir, zira her oyunda değişik rutinlerin kullanılması bu disklerin tedavisi için standart programların yazılmasını engeller. Son olarak ta bir diskete bu tür bir program attığınızda artık onu Dos disketi olarak kullanamazsınız, zira Dos düzeni bozulmuş olur.

Bizim bu ay yapacağımız uygulama ise bu iki yöntemi çıkarlarımıza uygun bir şekilde bir araya getirmek, yani ikisinin de en iyi özelliklerini ortaya çıkartacak bir melezleme yapmak. Yapacağımız iş bir Dos utility disketinin içine X-Copy'yi boot'tan çalışabilir halde yerleştirmek. Piyasayı takip edenler bunu daha önce Kelp Disk adıyla dolaşan diskette yapıldığını bilirler. Bu diski ilk önce bir iddia üzerine (Tankut'un Help Disk'ine gıcık olduğum için) hazırlamış ve kullanışlı bulduğumdan piyasaya sunmuştum. Burada ise bu işin nasıl yapıldığını anlatacağım.

Bu sefer bootblock yazılmadan önce yapmamız gereken bazı hazırlıklar var. İlk önce bir yerlerden X-Copy Pro bulun. Daha sonra bunu Power Packer veya Multi-Ripper ile Decrunch edin. X-Copy'nin bu halini bir yere kaydedin. Şimdi ise eski utility'lerden biri olan Relokit programını çalıştırıp 'Fix reloc file' seçeneğini seçin. Burada yapılan iş reloc bir programı (yani yüklenir yüklenmez çalışan bir programı) absolute hale (belli bir adrese yüklendiğinde çalışır hale) getirmek. Bunun teorikte hiç bir yararı yok gibi görünse de aslında bootblock için şart. Bootblock'tan çalışacak programın ya PC-relative ya da absolute olması gerekmektedir. Zaten bu yüzden programı decrunch ettik, zira piyasadaki cruncher'ların %99'u reloc cruncher'lar.

Relokit'te çıkan 'Locate File at $' sorusuna 70000 diye cevap verin ve bir yere save edin. Artık X-Copy Absolute oldu. Şimdi Seka'yı yükleyin. Seka'nın içinden ise 'ri' komutu ile $70000 adresine absolute yaptığımız X-Copy'yi yükleyin. Program yüklendiğinde Seka size uzunluğunu verecektir. Bu sayıyı 512'ye bölüp 1 ekleyin ve bir yere not edin.

Şimdi ise DiskMonPro ile XCopy'yi atmak istediğiniz disketin BitMap'ine bakın. Eğer bulduğunuz sayı kadar boş blok ardı ardına sıralanıyorsa ne ala, eğer böyle değil ise disketi optimize edip böyle boş bir yer oluşturmaya bakın (bu iş için de bildiğiniz program yoksa B.A.D. adlı programı tavsiye edebilirim) . Böyle bir boşluk elde ettiğinizde ise bulduğunuz sayı kadar bloğu BitMap'den işaretleyin. Bu işlemi yapmamızın amacı ise Dos'un X-Copy'yi attığımız yerleri dolu görüp burayla ilgilenmemesi. Bu sayede hem herhangi bir hata mesajı ile karşılaşmıyoruz hem de sonradan diskette yapılan bir değişikliğin programımızı silmesini engelliyoruz. Yalnız herşeyde olduğu gibi bunda da bir istisna var, Optimize ve Validate işlemleri sırasında BitMap yeniden düzenlenir ve bilgisayar bizim dolu gösterdiğimiz yerleri tekrar boşaltır. Eğer şanslıysanız X-Copy hala gitmemiştir ama ilk program



kaydında gider. Tek çare yeniden disketi kopyalamaktır.

Gerekli yeri ayırdıktan sonra yine Seka'ya X-Copy'yi yükleyin ve

ws
Begin>$70000
Sector><İşaretlediğiniz ilk blok>
Amount><Uzunluğu 512'ye bölerek bulduğunuz sayı>

yazıp diske kaydedin.

Bundan sonra tek yapmanız gereken programımızı yazıp diske

b boot
ws
Begin>boot
Sector>0
Amount>2

komutları ile kaydedin. Tabi Block ve Uzunluk değişkenlerini de yerleştirdikten sonra.

Bundan sonra o disketten boot ederken sağ mouse tuşuna basarsanız Dos'a çıkmak yerine X-Copy yüklenir.

Her ne kadar mümkün olduğu kadar kısa ve açıkça anlatmaya çalıştıysam da bütün bu olay o kadar kolay değil. Fakat yapılamayacak kadar da zor değil. Ayrıca mesele bunu yapmak değil, mesele bunun nasıl yapıldığını öğrenmek, yöntemi öğrendikten sonra kendi fikirlerinizi uygulayarak bootblock'u daha iyi bir şekilde kullanabilirsiniz.

Gelelim programın açıklamasına; sizin de fark etmiş olacağınız gibi bu programın ana kısmı disketten bootblock'u okuyan kısım. Bu işi yaparken Track-Disk denilen, sistemin disketle Dos dışında iletişim kurmasını sağlayan sistemi kullanıyoruz. Bu sistemi ilerde size daha ayrıntılı anlatacağım, şimdilik bu programda kullandığımız fonksionları açıklayıp geçelim.

X-Copy isimli satırdan itibaren Track-Disk Device programlanıyor. İlk bilmemiz gereken bootblock okunduğu anda 'A1' register'ında TrackDisk Device adresi olduğudur. Bu yüzden tekrar bu device'ı açmaya gerek yoktur.

Fakat eğer bu işi boot'tan değil de Dos'tan yapıyor olsaydık bu sefer Track-Disk Device'ı açmamız gerekecekti. Bunu da ileride Bootblock'ta açıklayacağım.

A1 register'ının gösterdiği adres belirli bilgileri içeren bir yığının başlangıcı. Bu bilgileri istediğimiz gibi değiştirerek istediğimiz işlemleri yaptırabiliriz. Bu adresin $28 byte ilerisinde hafızaya yükleme adresi, $2c ilersinde yüklenecek biginin diskette hangi byte'tan başladığı, $24 ilersinde ise block olarak uzunluğu bulunuyor. Son olarak ta istediğimiz komutu veriyoruz, şu an için $02'nin Read komutu olduğunu bilin yeter. Son olarak ta Jsr -456(a6) komutu ile DOIO (DO Input Output) fonksionu çalıştırılıyor. Bundan sonra ise gerekli hafıza alanı ayrılıyor. Dos'un bir yararı daha, normalde Dos ile bir programı yüklerseniz yüklenen hafıza alanı otomatik alocate edilirek (yeri ayrılır ve başka programların bu alanlarda herhangi bir işlem yapması engellenerek) bu iş ayrılan bir listeye yazılır. Amiga hafıza işlemleri yaparken bu listeye bir göz atar eğer söz konusu adres bu listede varsa gerekli fonksionu gerçekleştirmez, çünkü bu adresin başka bir programa ait olduğunu bilir. Zaten bütün bu olay Multi Tasking'in ana prensibidir, bu sayede bir çok programı bir arada birbirine karışmadan çalıştırabiliriz. Fakat bizim yaptığımız olayda Dos kullanılmıyor ve dolayısıyla Amiga söz konusu adreslere bir program yüklediğini anlamıyor. Bunun sonucunda bir hafıza işlemi yapması gerektiğinde (Bir disketi tek drive'da kopyalamak gibi) burayı boş görür ve kullanır dolayısıyla kendini yok eder ve program çakılır.

Eh bu da bir bilgisayarı kandırmanın binbir yolundan birtanesi idi. Aslında bütün gelişmeler bu tür kandırmacalı yollardan geçer. Böylece bilgisayarın normalde yapamaması beklenen birçok şey kısa zamanda alışılmış yöntemler haline gelir.

Umarım bir Bootblocker olma yolunda size yardımcı olabiliyorumdur. Programlar veya açıklamalar konusunda bir sorun çıkarsa bana yazın.

Yeni bir sayıda yeni bir bootblock ile buluşmak üzere, hoşçakalın.

KIVILCIM HİNDİSTAN

```
;***************************************************
;              Bootblock 2
;***************************************************

findresident:   Equ -$60
doio:           Equ -$1c8
Uzunluk=<512'e bölerek bulduğunuz sayı>
Block=<İşaretlediğiniz ilk blok>
boot:
dc.b    'DOS',0
dc.l    0                       ;<=Burası sonradan Seka tarafından
dc.l    880                     ;Degistirelecek
Start:
        Btst    #6,$bfe001
        Beq     XCopy

Boot_et:
        lea     dosname(pc),a1  ;Klasik boottan Dos'a cikis
        jsr     findresicent(a6)
        move.l  d0,a0
        move.l  22(a0),a0
        moveq   #0,d0
        rts
Dosname:
        dc.b    'dos.library',0
XCOPY:
        move.l  $4.w,a6                 ;EXECBASE
        move.l  #$70000,$0028(a1)       ;LOAD ADRES
        move.l  #Block*512,$002c(a1)    ;DISK AD-
                                        ;RES=#BLOCK*$200
        move.l  #Uzunluk,$0024(a1)      ;UZUNLUK
        move.w  #$0002,$001c(a1)        ;READ KOMUTU
        jsr     -456(a6)
        move.l  #$d200,d0
        lea.l   $70000,a1
        jsr     -204(a6)                ;allocate abs
        jsr     $70000
        jsr     $fc0000                 ;Reset
```

JOE&MAC



Sayıları bini aşan platform oyunlarından bir başkası, bu kez iki şirin tarihi kahramanla çıkıyor karşımıza. Kahramanlarımızın adları Joe ve Mac, oyunumuzun adı ise Joe&Mac Caveman Ninja. Oyunun arcade piyasasında çıkan orjinal adı sadece Joe&Mac, fakat oyunun Amiga versiyonunu programlayan kardeşler oyunun adının sonuna bir de Caveman Ninja eklemişler. Ne gereği varsa?...



Evet zorlu bir mücadeleye hazırsanız maceramıza başlayalım.

Yazının girişine bakıp da aldanmayın, aslında Joe&Mac Caveman Ninja kesinlikle herhangi bir platform oyunu değil! Oynayınca bana hak vereceksiniz. Hikayemiz, aklı fikri sadece yemek, avlanmak, öldürmek ve mağara kadınlarında olan (o da ne demekse?) iki mağara adamı üzerine kurulu. Kız arkadaşları kaçırılan kahramanlarımız, onların uğruna herşeyi göze alarak büyük bir kurtarma operasyonu düzenleyip balta girmemiş ormanlara doğru yola çıkmışlar. Hatunları kurtarıp kurtaramayacakları sorusunun cevabı ise sizin sabrınıza ve joystick kullanma yeteneğinize bakıyor. Eğer tarih öncesi yaratıklardan, vahşi ormanlardan, dev şelalelerden ve aç dinazorlardan korkmuyorsanız, Joe&Mac disketinizi takın, joystick'i elinize alın ve uzun bir yolculuğa başlayın. Joe ve Mac'in size gerçekten ihtiyaçları var! Oyun onbeş bölümden oluşuyor. Vahşi ormanlar, dağlar, volkanlar, buzullar, şelaleler, fırtınalar arasında geçiyor bu onbeş bölüm. Oyun gerçekten zevkli, hem bir oyuncu hem de iki oyuncu modlarında can sıkmadan akıcı bir şekilde ilerliyor. Grafikler çok hoş, canlı renkler oyuna bir çizgi film havası veriyor, sprite'lar ve animasyonlar da özenerek yapılmış. Ayrıca oyun içinde çok güzel sample ses efektleri de kullanılmış. Bütün bu özellikler Joe&Mac Caveman Ninja'yı neredeyse hergün bir yenisi çıkan diğer platform oyunlarından farklı kılıyor. Oyunun two player modu ise iki kafadarın ilişkilerine değişik bir boyut getiriyor. İki kişilik oyunda, düşmanlarınızla daha kolay savaşabilmek için birbirinizin omuzlarına çıkabiliyorsunuz. Fakat, altta kalan kahramanımız, üstüne çıkan arkadaşını tutup, düşmanlarına fırlatabiliyor! Etkili bir silah, değil mi? Bu arada, siz birbirinizle uğraşırken, düşmanlarınızın işini kolaylaştırıp, kendi tuzağınıza düşüyorsunuz. Zaten onların politikası da, Joe ve Mac'i birbirlerine düşürüp, rakip takımı içten yıkmak! Aman dikkat edin, benden söylemesi.



Cüssesine bakılırsa zorlu bir rakip olacağa benziyor, değil mi?







Platform oyunlarının bazı klasik özellikleri, Joe&Mac'te de var. Bonus puan ve enerji sağlayan yiyecekler, bölüm içinde ilerledikçe bulacağınız değişik silahlar bunlardan bazıları. Silah demişken, oyunda yeni bir silah aldığınız zaman, karşınıza bir önceki silahınıza ait ikon çıkarsa sakın heyecanlanıp hemen ona atlamayın! Bumerang'ınızın rahatlığına alışmışken gidip de baltayı alırsanız, o dev yaratıklara karşı ilkel bir baltayla savaşmak hiç de zevkli olmuyor. Her platform oyununda olduğu gibi oyunumuzun her bölümünün sonunda, dakikalarca uğraşmak zorunda kaldığınız dev yaratıklar var. Bu oyunların da en zevkli yanı da onlar değil mi zaten? Dev dinazorlar, insan yiyen bitkiler ve mamutlar bu baş belalarından bazıları. Hepsi de büyük sprite'lar ve güzel animasyonlarla çıkıyorlar karşınıza.

Surat ifadelerindeki komikliğe aldanmayın, bir anlık hatanızda sizi hemen öbür tarafa gönderiveriyorlar! Joe&Mac Caveman Ninja gerçekten zevkli bir oyun.

Başta da söylediğim gibi, güzel grafikler ve ses efektleri oyuna canlılık katıyor.

Genel olarak eleştirmek gerekirse Joe&Mac sadece bir platform oyunu. Ancak aranızda hala Giana Sisters'ı zevkle oynayanlar varsa ya da Street Figter II'den sıkıldıysanız, bu oyunu kaçırmayın ve benim tavsiyem muhakkak iki kişi oynayın. İki kişi oynadığınızda oyundan daha fazla zevk alacağınızdan hiç şüphem yok..

MERT TÜNAY

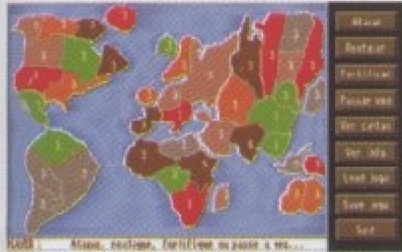
SES		GRAFİK
80	ELITE 3 Disket 1 MByte Billboard'da 3 numara	80

GENEL 80

EXTRA

TOTAL WARS II

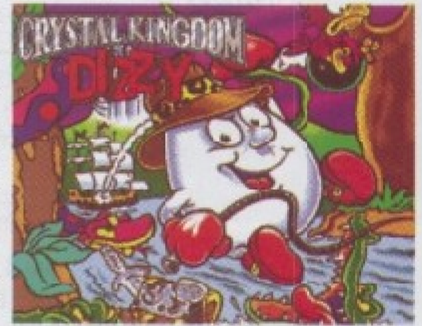
Bu oyun birçoğumuzun küçükken oynadığı Gizli Hedef adlı karton-oyunundan başka birşey değil. Oyundaki amacımız diğer 6 oyuncuyu (arkadaşlarınız ya da bilgisayar) alt edip dünyayı ele geçirmek. Zaten oyun koca bir dünya haritasının üzerinde geçiyor. Ancak küçücük bir ayrıntı var, oyun İspanyolca, bu yüzden size seçeneklerini açıklamak durumundayım. Oyunun ana ekranında 4 adet seçenek var. Bunlar TOTAL WARS II, oyuna başlamak için. CONFIGURER, oyunun options bölümü. Buradan oyuncu sayısını, oyuncu isimlerini, oyunun zorluk derecesini (Difficuldade) ve oyundaki askerlerin nasıl dağıtılacağına karar verdiğiniz seçenek var (Inicia). LOAD JOGO ile daha önceden save ettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz.



Oyunda 6 renkle temsil edilen oyuncuların dünyanın dört bir köşesine yayıldığını göreceksiniz. Eğer tek kişi oynuyorsanız kahverengini siz yönetirsiniz. Oyunun başında, ve size her sıra gelişte mouse pointer'ınız bir adama dönüşecektir. Bu, size verilen adamları istediğiniz ülkenize yerleştirmeniz gerektiğini belirtir. Herhangi bir ülkenize gidip mouse düğmenize basın. İşte, adamlarınızı yerleştiriyorsunuz. Bunda sonra ise oyunu ekranın sağ tarafında yer alan seçeneklerle yöneteceğiz. Bunlar açıklayalım: ATACAR, herhangi bir ülkenizden komşu (ve düşman tabii ki) ülkeye saldırmanızı sağlar. Atacar'ı seçip önce hangi devletinizden saldıracaksanız ona klik'leyin, daha sonra hangi düşman devlete saldıracaksanız ona klik'leyin. Aynı saldırıyı tekrarlayacaksanız REATACER seçeneğine basmanız gerekiyor. Tüm saldırılarınızı yaptıysanız ve komşu ülkeleriniz arasında asker dağıtımı yapmak istiyorsanız FORTIFICER seçeneğine gidin. Hangi ülkeden, hangi ülkeye, kaç adet asker geçireceğinizi saptayın. Tüm işlemleriniz bitince PASSAR VEZ ile sırayı bir sonraki oyuncuya verebiliyorsunuz. VER CARTAS ile zamanı gelince askeri yardım yapan kartlarınızı görebilir, VER INFO ile tüm oyuncular hakkında bilgi alabilir, SAVE JOGO ile kaldığınız yeri kaydedebilir, ve daha sonra LOAD JOGO ile yükleyebilirsiniz. SAIR ile de oyuna son verirsiniz. Oyunda size kartlarınızı kullanmak isteyip istemediğiniz sorulursa evet için "S", hayır için "N" harfine basın (eh, ispanyolcamı bayağı ilerlettim..). Bu oyun çok zevkli, ve bu oyun almaya değer. Başta çok zor gelecektir ama daha sonra bilgisayara kök söktürmeye başlıyorsunuz.

SOFT CLUB
1 DISK, 1 MB
SES: 59 **GRAFİK:** 72 **GENEL:** 79

CRYSTAL KINGDOM DIZZY



Dizzy serisinin bu son oyununda tüm Dizzy'lerin yaşadığı Yolkfolk kasabasını kurtarmaya çalışıyorsunuz. Tüm Dizzy'ler için kutsal o-lan Crystal Kingdom tapınağından 3 parça eşya çalınır, kristal kılıç, kutsal kadeh ve taç. Siz de bu kayıp eşyaları bulmak için maceraya atılırsınız. Aslında bu seferki Dizzy şimdiye kadar çıkanlardan gayet farklı. Herşeyden önce oyun 2 disk, Codemasters oyunu ciddi ciddi geliştirmeye çalışıyor. Oyunun müziğinde birçok digi-sample kullanılmış. Ve macera toplam 3 bölüme ayrılmış. Böylece değişik ortamlarda değişik serüvenler yaşayacaksınız. Oyunun full-açıklamasını (eğer yazacak daha ilginç bir oyun olmazsa) gelecek sayı bulabilirsiniz. Şimdilik burada herkesin bildiği Dizzy oyunlarını tanıtmaya hiç gerek olmadığından sizleri değerlendirmesiyle başbaşa bırakıyorum..

CODEMASTERS
2 DISK
SES: 74 **GRAFİK:** 79 **GENEL:** 79

CAN YALÇIN

FRP

FANTASY ROLE PLAYING

Geçen sayıda FRP oyunlarına kısa bir giriş yapmıştım. Birçoğunuzun bu tip bir oyunun nasıl kağıt üzerinde yürütebileceğini tahmin etmekte zorlandığını biliyorum. Şimdi size daha evvel oynanmış bir oyundan kısa bir parça verecegim.. DM' nin Dungeon Master (zindan efendisi) olduğunu söylememe gerek yok sanırım. DM karakterlerin yaptığı her hareket için bir zar atar ve bu zara göre hareketin sonucuna karar verir. Üç köşeli zardan yirmi köşeli zara kadar çok çeşitli zarlar vardır. Olayın genel senaryosu kutu FRP'lerin içinden çıkan kitaplarda yazılıdır...

Dungen Master olmak için FRP'leri çok iyi bilmek gerekir.

"Maceracılarımız, büyücü Mertol, savaşçı Mert, rahip Dinçor ve hırsız Savage kumandanın verdiği emir üzerine Shadowtown'da bulunan hırsızlar bölgesindeki kuleye gelirler. Kuleden ürkütücü çığlıklar yükselmektedir. Maceracılarımız kulenin üst katlarına yaklaştıkça çığlıklar yükselmektedir.

DM: Alt katlarda görüp kaçırdığınız kara cüppeli adam yine ortaya çıktı ve sizi görür görmez doğu yönüne doğru koşmaya başladı.

MERT: Peşinden koşuyoruz!

DM: Köşeyi döner dönmez üzerinize doğru yaratıklar koşmaya başlıyor.

MERT: Kaç taneler ve neye benziyorlar!?

DM: 3 taneler. Bir tanesi kısa boylu, kırmızı ve kafasının üzerinde iki tane boynuz var. Diğer ikisiyle ise daha evvel karşılaşmıştınız;sarı gözlü, çirkin Orc'lar.

MERT: Kılıcımı çektim ve kızıl yaratığa saldırıyorum!

MERTOL: Ben arkada kalacağım.

SAVAGE: Tanrılar adına! Bıçağıma sıkıca sarılıp Orc'un arkasına dolaşmaya çalışacağım.

DİNÇOR: Sanırım bu ağır silahla başım derde girecek. Ben topuzumu atıp çıplak elle önde duran Orc'a saldırıyorum!

DM: İlk önce Dinçor saldırıyor. Yumruğunu hızla Orc'a doğru savuruyor ama Orc kaba bir hareketle yana doğru çekiliyor. Kızıl yaratık oldukça hızlı; pençeleriyle Savage'ye doğru saldırıyor ve vuruyor. Savage 3 zarar puanı aldın. Mert sen bu arada kızıl yaratığa vuruyorsun ve yaratık kanlar içinde yere devriliyor. Ama yaratık ölmedi, sadece bayıldı. Savage sen bu arada Orc'un arkasına dolaştın. Bu arada Orclardan biri olay yerinden kaçıyor.

SAVAGE: Bıçağımı sırtına saplıyorum.

DM: Bıçak Orc'un sırtında kaldı ve Orc acıyla inliyor.

MERT: Orc'a saldırıyorum.

DM: Orc son bir haykırışla yere devriliyor.

MERT: Kılıcımı baygın olan kızıl yaratığa saplıyorum. Sonrada üzerlerini arayacağız.

DM: Hiç ses çıkarmadı ama artık öldüğü kesin. Üzerlerini aradığınızda sadece bir kese altın çıkıyor. İçinde 34 tane altın var.

MERTOL: Etrafı inceliyorum.

DM: Yol doğuya doğru devam ediyor. İleride minik bir kapı girişi göze çarpıyor. Artık o çığlıkları da duymuyorsunuz.

MERT: Minik girişe doğru gidiyoruz.

DM: Girişe geldiniz. İçeride 2 tane küçük çocuk var.

MERT: Çocuklara bağırıyorum.

DM: Size doğru şaşkın şaşkın bakıyorlar ve ayağa kalkıp size doğru geliyorlar.

MERTOL: Durun küçük köpekler! Yaklaşmayın!

MERT: Ne yapıyorsun aptal! Gurup lideri benim!

MERTOL: Sana ne be! Bu enikleri istemiyorum! Bize ayak bağı olurlar; gebertelim gitsinler!..



DM: Lütfen efendim bizi öldürmeyin! Bizi de yanınıza alın..

MERTOL: Bıçağımı çıkarıp çocuklara gösteriyorum ve üzerlerine doğru bir adım atıyorum.

MERT: Elimle Mertol'un kolunu tutuyorum.

MERTOL: Bırak beni salak!

DİNÇOR: Beyler sakin olun!

SAVAGE: Evet haklı, durun artık.

MERT: Bunu sen istedin! Kılıcımı çekip Mertol'a vurmaya çalışıyorum.

DM: Mertol bu hareketi hiç beklemiyordu, kaçmaya çalıştı ama kılıcını yedi. Mertol 4 hasar puanı aldın.

MERTOL: Kahr.Bela.. Yaşam puanım sıfır oldu.

DM: Öyleyse şu anda baygın durumdasın.

DİNÇOR: Mertol'a iyileştirme büyüsü yapıyorum.

DM: Mert, 2 yaşam puanı aldın.

MERT: Çocuklar bizle geliyor.

MERTOL: Peki gelsinler ama artık arkana dikkat et!

MERT: Koridordan doğuya doğru devam ediyoruz.

DM: Tuzak! Duvarlardan mızraklar fırlıyor. Mert 2 zarar puanı aldın. Savage 5 zarar puanı aldın.

SAVAGE: Kahretsin, bayıldım!

MERT: Savage'yi ben taşıyorum ve ileriyoruz.

DM: 30 feet sonra bir kapının önüne geliyorsunuz.

MERT: Kapıyı itiyorum.

DM: Kapı açılıyor. İçerisi bomboş.

MERT: İçeri girip dinlenelim mi?

DİNÇOR: Tamam.

MERTOL: Ben uyar.

MERT: Kapıyı sıkıca kapıyoruz ve dinleniyoruz. Sırayla ben, Dinçor ve Mertol nöbet tutacağız.

DM: Hiçbirşey olmadı. Savage 2 yaşam puanı aldı, Mert, sen de. Dinçor iyileştirme büyünü yeniden kazandın. Mertol sen de 2 yaşam puanı aldın."

...

Neyse yazıyı yeteri kadar uzattım. Zannedersem oyunun nasıl oynandığını artık tam olarak anlamışsınızdır. Gelecek sayıdan itibaren bu oyunu nasıl oynayabileceğinizi anlatmaya çalışacağım. Tabi ki ülkemizden sağlanabilecek imkanlarla. Bilgisayarda bu tip bir oyunu yapmak imkansızdır. Ama Amerika'da yeni sağlanan Gaming Network sayesinde her kişi kendi karakterini yöneterek biçok kişi bir arada bu tip oyunları oynayabilmektedir. PC ve Amigalarda ise bulabileceğiniz en özgür oyunlar **Ultima Under World** ve **Wizardry** serisidir.

EMRE TUNCER

ALO AMIGA

Orcinalite !

Selam millet! Derginin en zevzek köşesine hoşgeldiniz! Bu sayıdan itibaren, bu köşede herkes, ama herkes, kendi zevkine uygun birşeyler bulabilecek. Vedat'ın teknik yazılarından, Can'ın uçuk oyun açıklamalarından, Ersen'in idealist açılış konuşmalarından, yeni çıkan hardware ıvır zıvırından, enflasyondan, hava kirliliğinden, iktidardan, muhalefetten, gazetelerin ansiklopedi yarışlarından dolayı kafayı yiyen bütün okurlar için yazıyorum bu köşeyi. Kısacası bu köşe, herkesin köşesi!



Bana her istediğinizi, her derdinizi yazabilirsiniz! Derginin yazarlarından birisine gıcık olursanız *(-ki bu ben de olabilirim)*, dergide herhangi bir yazıyı eleştirmek (ya da yazarını kutlamak) isterseniz, monitörünüz olmadan monitör programlarını kullanıp kullanamayacağınızı merak ederseniz, 5,25'lik disketleri 3,5'luk drive'lara sokamadığınızdan şikayetçiyseniz, yani aklınıza ne gelirse bana yazabilirsiniz, her konuda yardımcı olmaya hazırım!... Ayrıca her ay, bana yazacağınız mektupların içinden seçeceğim en matrak mektubu yayınlayıp, mektubu yazan arkadaşa bu köşede cevap yazacağım! Eee, hala bir kağıtla kalem bulamadınız mı?...

Gelelim *Alo Amiga*'nın doğuşuna... Aslında bu köşe önceden planlanmış bir köşe değildi!... Derginin Kadıköy'deki naçizane binasındaki muhabbetlerden birinde, dergide ikamet eden bir arkadaşla (adı Tarkan, ama önemli değil) aramızda geçen bir sohbet üzerine, insanların gülmekten kasıkları ağrıdı, ve o kadar çok güldük ki, aklıma dergiye bööle kalalaka bir mavra (bkz.sözlük) köşesi yazmak geldi... Tarkan'la aramızda geçen muhabbetin konusunu herhalde merak etmişsinizdir.... Bizi okumaya devam edin...

(Aşağıdaki konuşma derginin içinde iki ayrı odadaki telefonlarda geçiyo...)

- Alooo, Tarkan beyle görüşecahtım...

- Buyrun ben Tarkan.

- Kusura bakmayın, rahatsız ettik, ben burda Boğaziçi Üniversitesinde okuyorum, elimde birkaç tane Levi's kot var da, onları satmak istiyordum falan, duyduğuma göre siz orcinal kottan anlıyosunuzmuş...

- (*Kasılarak...*) Evet, anlarım...

- Ben bu kotları nasıl satacam acaba?....

- (*Daha da kasılarak...*) Model olarak neler var elinizde?

- 501, 506 falan var... Yanlız orcinal olup olmadıklarını bilmiyorum.

- Tamam, yarın getir,ben bakarım.

- Yanlız bişey sorucam, bunların orcinalleri yağmurda çeker mi?

- (*Tarkan abandone olur*) ....

- Dün biraz yağmur yağdı da, sanki pantolonlar çekti gibi geldi bana.

- Çekmez ya, niye çeksin (?!?), yarın getir, bakarız...

- Peki bunların orcinallerinin arkasındaki etiketler biraz daha küçük gibi mi oluyomuş ne, şööle şey gibi...

- Öyle anlaşılmaz onlar, yarın gel sen...

- Bi dakka bişey daha sorcam.

- ....Evet?

- Galiba bunların orcinallerinin etiketindeki Levi's yazısının L'sinin ucu şööle hafif yukarı kıvrık oluyomuş... 'J' gibi yani....

- Yok kardeşim yaaa.. Kim uyduruyo bunları yaaa... Yarın gel dedik...

- Bi dakka bişey daha sorucam...

- Sor hadi sor.....

- Bi de benim elimde portakal sıkma makinası var onları da satabilir miyiz?

- Ya banane yaa, sen pantolonları getir kardeşim!....

- Portakal makinasının orcinalinden anlamaz mısınız?...

- Anlamam kardeşim, anlamam! Yarın getir pantolonları...

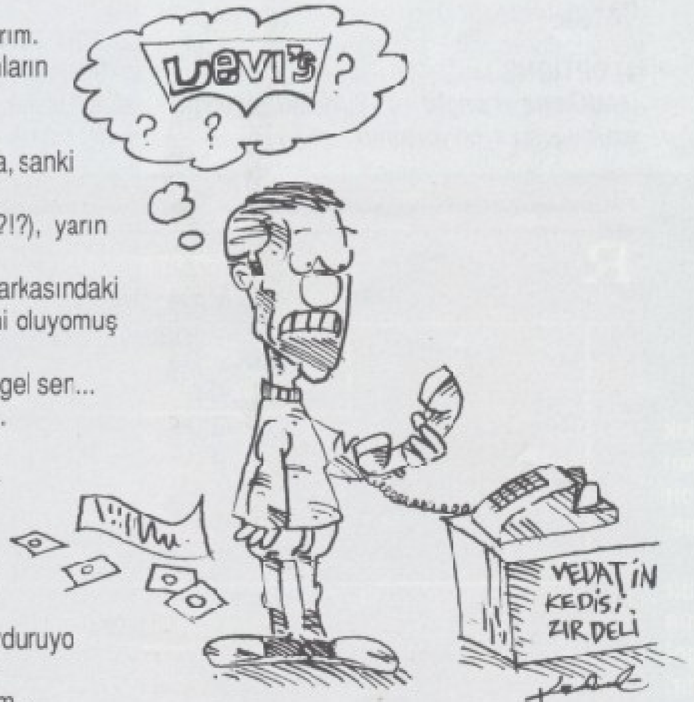
- Portakal sıkma makinasını da getiriyim mi?

- İstemem yaa, istemiyorum!!!... Bi tek pantolonları getir!...

- Oldu, teşekkür ederim, iyi akşamlar.......

...Yaa, işte böyle! Bu konuşmayı paralel telefondan dinleyen Celal ve diğer insanlar gülmekten yarılırken, ben de Tarkan'ın gerçeği öğrenince bana neler yapacağını düşünüyordum!... İnsanların bir an için hayatın tüm ciddiyetini ve sorumluluklarını elinin tersiyle bir kenara itip, dünyayla dalga geçmeleri, zaman zaman gerçekten en iyi ilaç, bu kadar büyük stresin içinde... Ve *Alo Amiga*, dünyayla dalga geçebilen Amiga'cıların köşesi! Gelecek ay görüşmek üzere!....Kotların etiketlerine dikkat edin!

MERT TÜNAY



Adresim:

AMIGA Dergisi
Alo Amiga,
PK 148 - 06660
Küçükesat / ANKARA



SENSIBLE SOCCER 92-93



Tüm okurlara selam!!! Yazıma başlarken herşeyden önce yeni piyasaya çıkarttığı **KIL OLDUM ABİ** isimli parçasından ötürü Tarkan'ı kınıyor onu dinleyen ve beğenenlere yüce Tanrı'dan acil şifa ve doğru yola (rock) dönmelerini diliyorum.

Şimdi gelelim **SENSIBLE SOCCER**'a bu oyun bence şimdiye kadar yapılmış futbollar arasında **KICK OFF** ile beraber başı çekiyor. Ancak bu oyunun **KICK OFF** 'a nazaran ağır basan pek çok yönü var bunları ilerki bölümlerde sizlere anlatacağım. **SENSIBLE SOCCER II** son 130 yılın en iyi futbol oyunu. Zaten bu yazıyı yazarken beni ben yapan siz okurlarım için hiçbir fedakarlıktan kaçınmayarak geniş bir araştırma yaptım ve futbolun 1863 yılında bulunarak oynanmaya başlandığını ayrıca sürekli toplara vurulduğu için İngiltere'de yaşayan Karadeniz'li bir vatandaşımızın dünya toplarına özgürlük kampanyası başlattığını ortaya çıkardım.

Gelelim oyunun menülerine ve oynanışına.

1) OPTIONS

a)Game Lenght : Buradan oyunun uzunluğunu ayarlıyorsunuz.

b)Auto Replays : Buradan golden sonra attığınız golü tekrar görüp görmemek elinizde.

c)Menü Music : İşte oyunun en kötü yanı, kapatmanızı tavsiye ederim.

d)Seasonal Weather : Buradan maç yapmak istediğiniz ayı seçiyorsunuz.



Takım taktiklerini ve oyuncuları çok kolay ayarlayabiliyorsunuz.

e)Language : Şayet Nikaragua'ca biliyorsanız burayı kurcalayın aksi taktirde hiç dokunmayın.

2) EDIT TEAMS

Bu menüde hangi takımın üzerine gelip ateş tuşuna basarsanız o takımın oyuncu, renk, teknik direktör, ülke ve en önemlisi



oyuncuların saç renklerini ayarlayabiliyorsunuz.

3)LOAD SAVE DATA

Buradan Save Data ile takımlarda yaptığınız değişiklikleri diske yükleyebilirsiniz. Load Data ise bu takımların orjinallerini ve sizin save ettiğiniz değişiklikleri yüklemek için.

4)HIGHLIGHTS

Bu menüde daha önce save ettiğiniz golleri görebilir yeni goller save edebilirsiniz.

5)FRIENDLY

Bu menüyü seçerseniz iki kişi veya tek başınıza bilgisayara karşı maç yapabilirsiniz.



Korner atışları oldukça gerçekçi.

6)CUP

Oyunun en güzel yerlerinden biri herşey son FIFA kurallarına uygun ve çok zevkli. Ayrıca burada da bazı ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Burada kaç takımlı bir kupa yapacağınızı hangi ayda oynayacağınızı ayarlıyorsunuz. Eğer isterseniz deplasmanda atacağınız gollerin değer kazanmasını sağlayabiliyorsunuz. Yine isterseniz maçların sonundaki uzatma ve penaltıları da ayarlayabiliyorsunuz.

7)LEAGUE

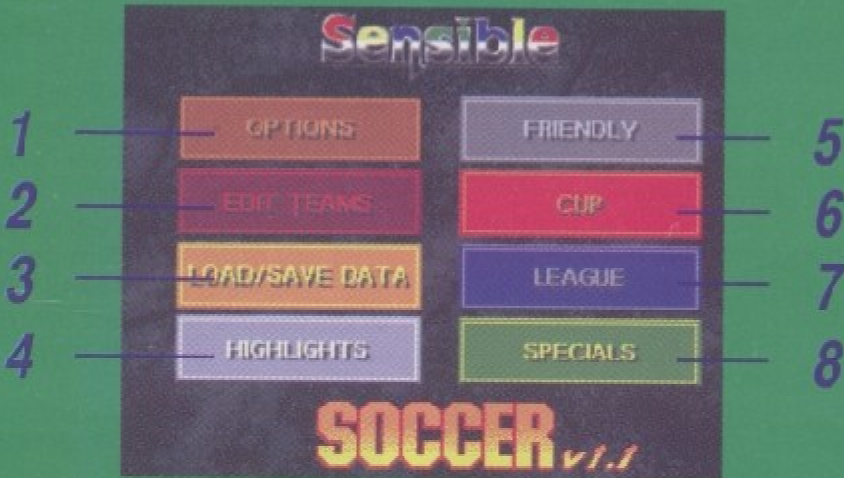
Bu menüde ilk önce lig yapmak için bazı ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Kaç takımlı bir lig olacağı kaç puan usulü oynanacağı hangi ayda oynanacağı ve takımların



Firikik atışlarından bir enstantene.

İyi bir vuruş gol demektir.

SEÇENEKLER



birbirleriyle kaç maç yapacağını ayarlıyorsunuz.

8) SPECIAL

Bu menücen hangi kupada mücadele etmek istediğinizi ve hangi takımı seçeceğinizi belirliyorsunuz. Size bir tavsiye oyunda her takımın gücü farklı yani bir Milan ile Galatasaray'ın gücü aynı değil takımınızı ona göre seçin. (Tolga beni çok yenmiştir. Kendisi benim ustamdır.)

Oyunun oynanışına da kısaca değinmek istiyorum. Oyunun bu yeni versiyonunda son **FIFA** kuralları uygulanmış. Bu oyunu daha da gerçekçi yapıyor. En basit örnek kaleciye geri pasın olmaması, sarı ve kırmızı kartın olması. Kalecilerin topu daha rahat bloke etmesi ve pozisyon zenginliği oyunun kayda değer kısımları. Oyunu ilk oynayacaklar için bazı hatırlatmalar yapmak istiyorum. Topa vururken şayet falsolu vurmak isterseniz joystick'i atak yaptığınız yönle beraber sağa veya sola çekin.

Ayrıca kaleciye geri pasa dikkat edin çok kötü goller yiyebilirsiniz. Hepinize iyi eğlenceler.

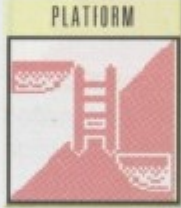
Son olarak **NATO, OECD** ve **OPEC** ülkeleri nezdinde Tarkan ve parçası **KIL OLDUM ABİ**'yi tekrar kınıyor onu da doğru yola davet ediyorum...

ORHAN BAHTİYAR





Sleepwalker



Eğer uyurken gezmeyi seviyorsanız, geceleri yatmadan önce kapıyı, bacayı ve özellikle camlarınızı mutlaka kontrol edin. Veya kendinize akıllı bir köpek bulun. Niye mi akıllı?

Cevabı SleepWalker'da saklı.

Oyunumuzun konusu kısaca şöyle;

Lee adındaki sahibiniz, bir uyurgezer. (Çünkü siz bir köpeksiniz. Sakın kızmayın aynı zamanda oyunun kahramanısınız.) Oyunun üstün demosunda da göreceksiniz, bir akşam Lee yine uyuyup gezmeye çıkarken, bir kaza sonucu camdan dışarı çıkıyor. Yapacağınız tek şey, sabah olmadan onu tekrar yatağına yatırmak. Ama bu hiç de kolay değil!



Gece oldu ve problemler başlıyor.

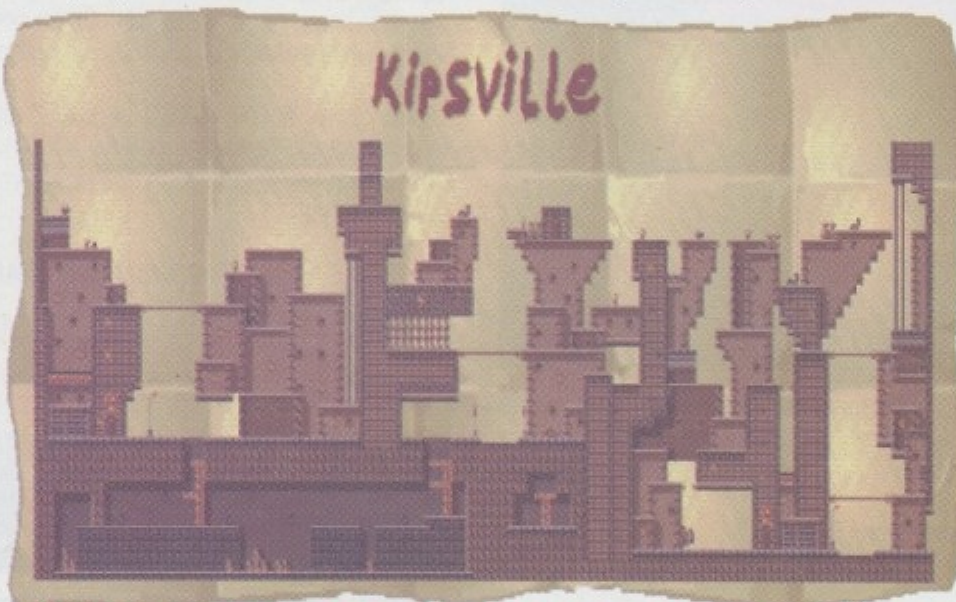
Bu köpek çok marifetli bir köpek. Öyle ki, 100 metre civarında bir zıplama, yüzme ve dalma, elektrik tellerinde yürüyebilme, sahibini tekmeleyerek on metre kadar öteye fırlatma gibi yetenekleri var.



Lee'yi, başını belaya sokmakda kimse geçemez.

Oyuna başlamadan önce space tuşuna basarsanız, karşınıza oyunun opsiyonları çıkar. Size tavsiyem ilk önce Training yapmak. Çünkü sahibinize tekme atmak o kadar basit değil.

Oyun başladıktan sonra, sahibinizi hemen eve geri sokamıyorsunuz. Zaten onu tekmeleyerek başka bir çıkışa sokmanız gerekmekte. Ama bundan evvel halletmeniz gereken başka işler var. İlk önce Lee'yi, başını belaya sokmayacağı güvenli bir yere götürmeniz lazım. Bunun için oyun başlar başlamaz hemen onun önüne geçin ve ilk önünüze çıkan kapağı ya kapatın, ya da bu kapaktan aşağı düşerek kendinizi feda edin. Çünkü siz ölmüyorsunuz. Ama Lee ölebiliyor. Daha sonra Lee'ye hiç dokunmayın. Özellikle telin üstünden geçerken sakın zıplamayın. Zıplarsanız Lee aşağıdaki lağım çukurundan melek olarak çıkar. Lee güvenli bir yere geldikten sonra, önce nerede olduğunuzu anlamak için 'M' tuşuna basın. Bu haritanın çıkmasınısağlar.



Şimdi yapmanız gereken şey COMIC yazısının harflerini toplamak. Bunlarcan ilk '**C**' harfi oyuna başladığınız yerin hemen altındaki alanda bulunuyor. Burada ayrıca bir de kapan var. Bu kapanı da alın. Çünkü bu kapanı alınca kanalizasyonun öbür tarafında buna benzer dört oklu bir şey çıkacak. Bu şeyi de alınca kanalizasyonun en sağında gizli bir geçit açılacak. Ve burada domatese benzer bir şey var. Bu domates gibi şeyler de sizin ekstra hak almanızı sağlıyor. Buna benzer domastesler değişik yerlerde mevcut.

İlk asansörden inince dosdoğru sola gidin burada otelin başında duran ayıyı dövdükten sonra '**O**' harfini göreceksiniz. '**M**' harfini almak için kanalizasyonun en soluna dipten gitmek gerek.

'**I**' harfi ise en yüksek yerde. Eh artık öbür '**C**'yi de siz bulun artık.

COMIC yazısı tamamlanınca bölüm bitmiyor. Başlangıçta da söylediğim gibi asıl göreviniz Lee'yi sabah olmadan gerekli yere götürmek. Oyunun grafikleri çizgi film kalitesinde olduğu için size bebek oyunu gibi gelebilir. Ama bu oyunu bitirinceye kadar göbeğiniz de çatlayabilir. Bilmem anlatabildim mi?

Oyundaki grafik ve blitter hızları süper. Hiç bir şekilde oyunda bir ağırlaşma veya takılma olmuyor. Köpeğin sahip olduğu anim-frame sayısı gerçekten etkileyici. Zaten en çok zevk veren de bu. Bir yerden aşağı düşerken öyle dınk diye düşmüyor. Gerçek bir çizgi film. Arka planda ise Beast benzeri içiçe grafikler konularak üç boyut hissi verilmiş.

Oynarken müzik yok. Ama efektler harika. Tam bir komedi oyun. Oyunda hiçbir şey yapmasanız bile joystick'i elinize aldığınız zamanki yaptığınız hareketler sizi gıdıklıyor. Oyunu klavyeden de oynamak mümkün.

Platform türü oyunları pek sevmeciğim halde beni bayağı sardı. Ama çıkmaza girdiğim zamanlarda bayağı sıkıldım. Ama siz bu türe düşkünseniz mutlaka oynayın. Yine söylüyorum bu oyun zeka isteyen zor bir platform oyunudur.

HAKAN AKBAŞ

SES		GRAFİK
81	OCEAN 3 Disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	90

GENEL 85

STRES

Olay, Türkiye ve hatta dünyanın dışında başladı. Birleşmiş dünya konfederasyonu bile bu düşmanlara bir şey yapamamıştı. Dünyanın önde gelen tüm devletleri savaş güçlerini kaybetti.

İstila tüm dünyaya yayıldı. Dünyayı istila eden uzaylı ırk **KONDRON** insanlara son bir şans daha verdi. Bu dünyada yaşayan canlı ırkın zeka seviyesini ve başarısını kanıtlayacak bir bilmece serisiydi. Bu bilmeceleri içeren bilmece kutusunu İstanbul'a bıraktılar. Oyunda sizin amacınız bu bilmece kutusundaki tüm bilmeceleri çözüp dünyayı ve Türkiye'yi uzaylıların elinden kurtarmak.



Oyun bu konuyu içeren bir demo ile başlıyor. Bir uçan daire İstanbul'a gelip kutu bırakıyor. Artık oyun yüklenmeye başladı.

Oyun yüklenmesi bitince bir menü ile karşılaşıyoruz. Burada dört tane seçenek bulunuyor. Ayrıca joystick ile hareket ettireceğiniz bir belirteç de burada mevcut. Ateşe basarak buradaki seçenekleri seçebilirsiniz. Bu seçenekler kısaca şunlar:

BAŞLA: Oyuna başlamak için kullanılacak seçenek.

ŞİFRE: Oyunda kaldığınız yerden devam edebileceğiniz bir sistem yapılmış. Her kademeden sonra size bir şifre veriliyor. Bu şifreyi buradan girerek oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

MÜZİK: Oyunu müzik ile oynamanız için konulmuş bir seçenek. Oyunu müzik ile oynamanızı tavsiye ederim.

EFEKT: Oyunda çalan müzik yerine ses efekti ile oynamanızı sağlayan bir seçenek.

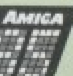
Oyunumuz tipik bir zeka oyunu. Oyunda amacımız panelin sağında bize gösterilen şekli ana ekranda yapabilmek. İlk kademeleri oldukça basit ama oyun daha sonra epey zorlaşıyor. Joystick ile hareket ettirebildiğiniz şekilleri birleştirerek aşağıdaki şekli yapıyorsunuz. Ama bu o kadar kolay değil çünkü oyunda taşları sadece bir duvardan bir duvara kadar hareket ettirebiliyorsunuz. Ortalarda yani boşlukta taşı durduramıyorsunuz. Tabi ki birde işin içine zaman giriyor. Size oldukça iyi zaman geçirecek güzel bir oyun. Ayrıca oyunda Türkçe konuşmalar da var. Yaptığınız hareketlerle ilgili sesler oyuna güzel bir akıcılık sağlıyor. Oyun birbirinden zor elli kademe içeriyor. Makine dili ile yazılmış bu güzel oyunu almanızı tavsiye ederiz.



Çabuk ve doğru karar vermeniz gerekiyor. Zaman çok değerli

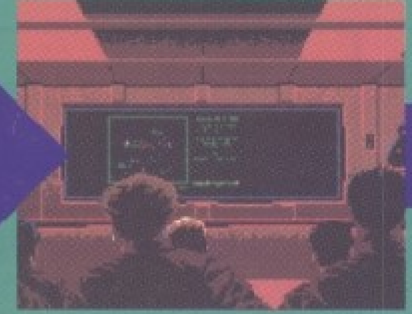












WING CO



"Uzak bir gelecekte insanlık ölümcül bir savaşa girmişti..." İşte son ayların belki de Flashback ile beraber en iyi oyunu olmaya aday olan WING COMMANDER'ın konusu bu çerçevede gelişiyor. 1969 yılında Armstrong'un aya adım atmasıyla başlayan uzay serüveni çittikçe genişledi, yeni galaksiler ve bunlarla beraber yeni canlı türleriyle karşılaştı. En sonunda da büyük ve güçlü bir federasyon oluşturdu. Ama karşılarına bütün evrene hakim olmak isteyen Kilrathi'ler çıktı. Bu cani ırk büyük bir vahşetle federasyonun gezegenlerine saldırdı. Artık tek bir çözüm kalmıştı; sefil Kilrathi'lere hadlerini bildirmek ve onları yok etmek. İşte bizim görevimizde burda başlıyor. Genç ve acemi bir savaşçı olarak donanmaya katılıyoruz.



Shotglass görev hakkında tavsiye alabileceğiniz tek kişi

Birinci diski takıp oyunu yüklemeye başlacığımızda karşınıza güzel bir intro çıkacaktır. Daha sonra ise iki seçenekle karşılaşacaksınız:

SECRET MISSIONS : Bu seçenek daha sonra çıkacak data diskleri düşünülerek hazırlanmış. Dolayısıyla şu anda bir işinize yaramıyacak.

START VEGA CAMPAIGN : İşte bizi sefil Kilrathi'lerle amansız bir savaşa sürükleyecek olan seçenek. Bunu seçtikten sonra kısa bir savaş yapacaksınız. Daha sonra ise bilgisayar önce soyadınızı(surname), daha sonrada kodacınızı(callsign) soracak. Eğer bunları da yazdıysanız artık oyuna başlamamanız için bir sebep kalmadı demektir.

Ana uzay gemimizce (Tiger's Claw) kullanıcağımız üç bölüm var:

BAR : Her görevden sonra ilk olarak uğrayacağımız yer burası. İsterseniz burada ekranın sol alt tarafına gelip "Fly Training Mission" yazısına klikleyip çeşitli Kilrathi gemileriyle savaşarak deneyim kazanabilirsiniz. Yada ekranın sağ üst tarafında bulunan "Check Pilot Scores" seçeneğiyle kendinizin ve diğer pilotların durumunu öğrenebilirsiniz. Ama bu ekranın en önemli fonksiyonunu orada bulunan insanlarla yapacağınız konuşmalar oluşturacaktır. Onlardan gemiler hakkında bilgiler, görevler hakkında tavsiyeler gibi kısa ama yararlı bilgiler edinebilirsiniz. Barda devamlı üç kişiyle karşılaşacaksınız. Bunlardan Shotglass devamlı orada ama diğer iki kişi değişecektir. Eski bir pilot olan Shotglass size görevler, gemiler ve pilotlar hakkında tavsiyelerde bulunacak.

"Gerçekten A 1200'e gerek duyan ilk oyun."

Unutmadan belirteyim görevlerde uçarken yalnız olmayacaksınız. Yanınızda bir yardımcınız (wingman) bulunacak. Oyunu çekici kılan yanlardan biride bu. Eğer barda yapacak işiniz kalmadıysa sağ taraftan "Enter Barracks" yazısına klikleyip yatakhaneye geçin.

BARRACKS : Bu ekranın ortasında yataklar göreceksiniz. Bunlar aslında oyunu save etmek için düşünülmüş. Eğer yatağın baş tarafına kliklerseniz oyunu kaydedebilirsiniz. Bu arada oyunun 2. diskete save edildiğini belirteğim. Karşıdaki dolapların üzerine kliklersenizde aldığınız madalyaları görebilirsiniz. Sağdaki kapıda görevinizi öğreneceğiniz Mission Hangar'a açılmaktadır.



Dolaplarda aldığınız madalyalar duruyor.

MISSION HANGAR : Artık göreve çıkmaya hazırsınız. Burada kumandanınız size ve yardımcınıza görevinizi açıklayacak ve harita üzerinde gösterecek. Daha sonra animasyonlarla görev hazırlıklarını göreceksiniz. (İsterseniz Esc tuşuna basarak oyundaki animasyonları geçebilirsiniz). Oyunda üç çeşit görev var.

Bunlar; Devriye uçuşları, saldırılar ve gemilere escort. Her görevde karşınıza çeşitli düşman gemileri çıkacaktır. Ancak size tavsiyem göreviniz neyi gerektiriyorsa onu yapın. Fazla riske girmeyin.

KLAVYE KULLANIMI:

A: Otomatik pilot (hızlı uçuş, düşmana yaklaşınca veya hedefe varınca sona erer.)
C: Yardımcınıza veya düşmana,iniş için anagemiye mesaj yollama.
G: Silah seçimi.Silah ekranı.
D: Hasar ekranı
Space: Silah ateşleme
Return: Füze veya mayın ateşleme
T: Hedef ekranı
L: Hedefe kilitlenme
N: Görev ekranı
2xN: Harita
Space: Diğer nokta (waypoint)
Return: Waypoint seçme
P: Pause
W: Füze/mayın seçme
Esc: Çıkış (Animasyonları geçme)
Oklar: Gemi kontrolu
+: Hız arttırma
-: Hız azaltma
TAB veya *: Afterburner
Shift/F1: Müzik aç/kapa
Shift/F2: Efekt aç/kapa
Shift/F3: Video Kamera aç/kapa
Shift/F4: Mesaj hızı 1-2-3-4

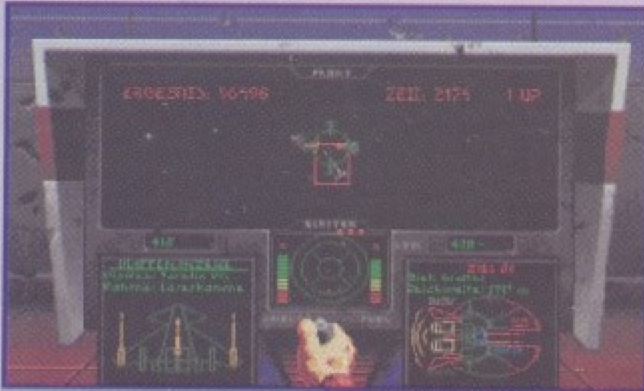
GÖRÜNTÜLER

F1: Gemi içi
F2: Sol taraf
F3: Sağ taraf
F4: Geriyi görme
F5: Dış arka gör.
F6: Dıştan görünüş
F7: Taktik ekranı
F8: Füze kamerası
F9: Düşman gemi görüntüsü





MMANDER



Önce kendinizi eğitiniz.

İlk görev ve limandan çıkış



İşte gerçek savaş

Yoksa sizi hazin bir törenle uzaya gömerler. (Bu arada,olur ya hiç ölmezsiniz diye söylüyorum!, en azından bir defa cenaze törenini görün. Bana göre mükemmel).

Sıra uçacağınız gemileri tanıtmaya geldi. Hep aynı gemi ile uçmayacaksınız.

Tecrübeniz ve rütbeniz ilerledikçe kumandan sizi odasına çağırıp başka bir birliğe atayacaktır.

Bu da yeni bir gemi demektir. Oyunda kullanacağınız dört çeşit gemi var.

Hornet : Zırhı pek kalın değil ve ateş gücü zayıf. Ama hızlı ve seri bir gemi.

Scimitar Class Medium Fighter: Zırhı ve ateş gücü daha iyi ama hızı daha yavaş.

Raptor Class Heavy Fighter: Çift silahı var. Zırhı çok iyi. Hızı normal.

Rapier Class Fighter: Oyunda kullanacağınız en mükemmel gemi. Zırhı mükemmel. Ateş gücü yüksek. En hızlı gemi.

Evet...Sonunda gemimize bindik. Görevimizi başarmak için gitmemiz gereken noktalar var (waypoint). Buralara ulaşmak için uçağın burnunu radar ekranında ve karşınızda gördüğünüz "+" işaretine çevirin. Eğer isterseniz "A" tuşuna basarak otomatik pilota geçer ve hızlı bir şekilde istenen noktaya varırsınız. Ancak karşınıza bir tehlike çıktığı veya hedef noktaya vardığınız zaman kontrol size geçer. "N" tuşuna basarak harita üzerinde nerede bulunduğunuzu görebilir ve gitmek istediğiniz noktayı değiştirebilirsiniz. Karşınıza bir düşman çıktığı zaman "T" tuşuna basın ve hedef ekranına geçin. Bu sayede sağ alttaki monitörden düşmanınızın hızını, uzaklığını ve hasar durumunu görebilirsiniz. "L" tuşuna basarakta düşmana kilitlenebilirsiniz. Eğer geminizin silah durumunu öğrenmek isterseniz soldaki monitöre bakın. Buradaki silahınızı "G" ye basarak (eğer geminizde iki silah varsa), füzeleri "W" ye basarak değiştirebilirsiniz. "D" ye bastığınızdaysa geminizdeki hasar durumunu görürsünüz. "+ ve -" tuşları geminizin hızını ayarlar. "Return" tuşu füzeleri ateşlerken, space veya joystick'inizin ateş tuşu silahları ateşler. "<" ve ">" tuşları geminizi kendi ekseni etrafında döndürür. Ve işte başka hiçbir simulasyonda olmayan mükemmel bir özellik "C" tuşuna basarsanız yardımcınıza veya düşmanınıza mesaj yollayabilirsiniz. Ayrıca ana gemiye döndüğünüz zaman iniş için izin isterken bu özelliği kullanıcaksınız. Kısacası daha önce simulasyon oynadıysanız hiç yabancılık çekmezsiniz, oynamadıysanız başlamak için mükemmel bir fırsat elde ettiniz demektir. Bu arada benden iki tavsiye; Asteroid kuşaklarını geçerken arkadan görünüşe geçin (F5) ve bir görevi başardıktan sonra mutlaka oyunu save edin.

Bence WING COMMANDER mutlaka alınması gereken mükemmel bir oyun. Grafikleri çok güzel, konusu mükemmel, oyunun gidişatı adeta bir film gibi. Bazılarına göre dezavantajı hızı. Ancak oyunu oynamaya başladıktan kısa bir süre sonra hiçde yavaş gelmiyor. Hele diğer özelliklerinin yanında bence bunu hiç umursamıyacaksınız. Eğer bilgisayarınız 1MB veya daha fazlasına sahipse bu oyunu kaçırmayın.

HAKAN M. BİLGİN





NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

SPORT SIMULATION



Düşünün bir kere, yeşil çimlerin üzerindesiniz. Hayır, futbol oynamıyorsunuz. Çevrede ağaçlar, kum tepecikleri ve su birikintileri var. Tabii ki piknik de yapmıyorsunuz. Eee, peki ne yapıyoruz? diye sorarsanız cevabım golf oynuyoruz olacak. Ülkemizde pek yapılmayan bu spor pek çok ülkede, özellikle Amerika ve Avrupa ülkelerinde çok popüler bir oyun. Öyle ki özel golf kulüpleri var ve buralara üye olmakta öyle pek kolay değil. Dünya çapında turnuvalar düzenleniyor ve iyi bir golf oyuncusu yılda bir kaç milyon dolar kazanabiliyor. Golfün bu kadar sevilmesinin ana nedenlerinden biri insanların beton yığınları arasından kaçıp doğayla başbaşa kalma arzusu. Ayrıca buna bir de spor tutkusu eklendiğinde doğal olarak golf oldukça çekicilik kazanıyor.

Oyunu yüklemeye başladığınızda öncelikle oyunu yapanların isimleri ve reklamlarıyla karşılaşırsınız. Sol butona basarsanız oyunun ana ekranına geçebilirsiniz. Burada karşınıza üç seçenek çıkar:

COACHING
LOAD GAME
A ROUND OF GOLF

Sopa seçimine çok dikkat edin, yanlış sopa seçiminiz başınıza iş açabilir.

Bu arada Coaching veya A Round Of Golf esnasında Esc tuşuna basarsanız tekrar bu ekrana dönersiniz.

COACHING : Bu seçenek size oyun esnasında karşılaşabileceğiniz zorlukları çalışma imkanı verir. Size tavsiyem esas oyuna geçmeden burada iyice çalışın ve tecrübe kazanın. Seçebileceğiniz altı seçenek var:

All Sessions : Bu seçenekle bütün şartlarda çalışabilirsiniz.

Bunker Play : Topunuz kumlu bir zemin üzerindedir. Burada üç durum var; top kumun tepesince olabilir(top of sand), bir kısmı kuma gömülü olabilir (partially buried) veya kuma hemen hemen tamamı gömülü olabilir (plugged ball).

Her durum için vuruş şekli farklıdır. Bunları ileride açıklayacağım.

Water Hazard : Su engeli

Putting : Topu deliğe sokma

Fade and Draw : Bu terimlerin anlamı basitçe topun sağa ya da sola falso alması-dır. Bunu da ileride geniş biçimde anlatacağım.

Windy Condition: Rüzgarlı havada antreman yapmanızı sağlar.

LOAD GAME: Bu kutuya kliklerseniz karşınıza yeni bir menü çıkar. Eğer daha önce oyunu save ettiyseniz ismine klikleyerek yükleyebilirsiniz. Boş satırlar Empty Slot şeklinde görünür.

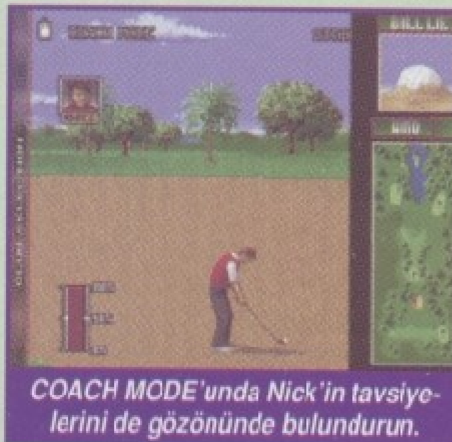


Mükemmel bir golf oynamak istiyorsanız, bu oyun tam size göre.

A ROUND OF GOLF : Eh artık kendinizi hazır hissediyorsanız bu seçeneğe klikleyin. Böylece oynamak istediğiniz bölümü ve özelliklerini seçeceğiniz bir menü ekrana gelir:

STROKE PLAY
MATCH PLAY
COURSE
SEASON
CONTINUE

STROKE PLAY: Bu bölümün amacı topu mümkün olduğu kadar az vuruşta deliğe sokmaktır. Oyunu kaç kişinin oynayacağını seçin (1-4). Oyuna başlama sırası oyuncu seçim sırasına göredir. Daha sonra deliğe en uzak olan önce oynar. Yeşil bölgede (deliğin çevresi) olmayan oyuncu, olara göre daha uzak kabul edilir. Bir raundu kazanan oyuncu öbür raunda ilk olarak başlar.



COACH MODE'unda Nick'in tavsiyelerini de gözönünde bulundurun.

MATCH PLAY: Bu seçenekte, topu deliğe en az vuruşta sokan taraf raundu kazanır. Maç içerisinde toplam 18 delik (Dolayısıyla 18 raund) vardır. Tahmin edebileceğiniz gibi maçı en fazla raundu kazanan oyuncu galip bitirir. Eğer puanlar eşitse oyun 1. delikten devam eder.

1x1 birebir maçtır ve 2x2 ikişer kişiden oluşan 2 takım arasında yapılır. Oyuncuların oynama sırası hemen hemen stroke play'dekinin aynısıdır. Tek fark oyuncu ilk vuruş hakkını arkadaşına verebilir. (İleride açıklanacak)

COURSE: Golf oynamak için karşınızda iki saha var. Bunlardan birini seçin.

SEASONS: Hangi mevsimde golf oynamak istersiniz? İşte size üç seçenek... Bu arada hepsi farklı özelliklere sahip.

SPRING : Rüzgar zayıf, zemin neml (top az zıplar)

SUMMER : Normal rüzgar, normal zemin

WINTER : Şiddetli rüzgar, sert zemin

CONTINUE: Herşeyi ayarladıysanız artık oyuncuları seçebilirsiniz.

PLAYER SELECTION: Oyunda kimlerin oynayacağını buradan seçeceksiniz. 8 kişi bir arada oynayabilirsiniz. Oyuncu ismini değiştirmek için önce DEL yazısına, sonra da değiştirmek istediğiniz isme klikleyin. Sonra ismi yazıp Return'e basın. Rakip olarak bilgisayarı seçmek için karşı taraftaki isimlerden birini seçin. Rakipler yukarı doğru zorlaşır ve unutmayın NICK FALDO EN BÜYÜKTÜR.... Burada işiniz bittiğinde DONE yazısına klikleyin.



16 golf sopasından sadece 13'ünü yanınızda taşıyabilirsiniz.

CLUB SELECTION : Bu bölümde golf sopalarını seçeceksiniz. Her golf sopasının vuruş uzaklığı, vuruş şekli ve kullanıldığı zemin gibi değişik özellikleri vardır. Sopaları seçerken buna dikkat edin. Sopaların yanında kırmızı çizgiler göreceksiniz. Bu çizgilerin uzunluğu topa düzgün vurmanızın zorluğunu belirtmektedir. Çizgi ne kadar kısaysa topa vurmakta o kadar zorlaşır. Bu ekranda ayrıca amatör veya profesyonel modda oynayacağınızı seçebilirsiniz. Amatör modda oynamak istiyorsanız sol üst köşedeki yazıya klikleyin. Bu size vuruşunuzu kötü yaptıysanız tekrarlama şansı verir. Bundan başka kendinize bir yardımcı seçe-

Sopa seçiminde size yardımcı olmak için sopaların listesini ve vuruş uzaklıklarını veriyorum. Yanlız unutmayın bunlar maximum güç kullanılarak ve normal şartlarda yapılan vuruşlara göredir.

1 WOOD- 275 Yards	4 IRON- 195 Yards
2 WOOD- 260 Yards	5 IRON- 185 Yards
3 WOOD- 250 Yards	6 IRON- 172 Yards
4 WOOD- 235 Yards	7 IRON- 160 Yards
5 WOOD- 215 Yards	8 IRON- 148 Yards
1 IRON- 235 Yards	9 IRON- 135 Yards
2 IRON- 220 Yards	PITCHING WEDGE- 120 yards
3 IRON- 205 Yards	SAND WEDGE- 90 Yards

bilirsiniz. Bu yardımcıya CADDIE (kedi okunur ama bunlar miyavlamıyor) adı verilmiş. Bu insanlar size oyun sırasında yardımcı olup tavsiyelerde bulunacaktır. Eğer seçimleriniz bittiyse DONE yazısına klikleyip oyuna başlayabilirsiniz.

Şimdiye kadar çıkan golf oyunlarından sadece Nick Faldo'da topu ıskalama ihtimaline sahipsiniz.

OYUN EKRANI :

Ekranın sol üst köşesinde oyunu neyle oynadığınızı gösteren bir ikon var. Oyun yüklendiğinde bir mouse resmi görürsünüz. F1'e basarsanız joystikle oynayabilirsiniz. Bunun hemen yanında iki tane ok göreceksiniz. Bunlar golfçünüzün yönünü değiştirmeye yarar. Ekranın üst ortasında ise o anda deliğe olan uzaklığınızın yard cinsinden değeri bulunuyor. Eğer iki kişilik takım maçı yapıyorsanız, bunun yanında dönen iki ok görürsünüz. Bu atış hakkını takım arkadaşınıza geçirmeğe yarar. Sol alt köşede ise atış gücünün gösterildiği ikon bulunuyor. Yüzde olarak belirtiliyor ve üzerine klikleyerek ayarlayabilirsiniz. Sağ alt köşede topun falsosunu ayarlamak için iki ikon var. Üstteki ikon topun ileri veya geri falsosunu ayarlamaya yarar. Ortadaki golf topunu sola çekerseniz topunuz yere düştükten sonra geriye doğru gelir, sağa doğru iterseniz topunuz düştükten sonra ileri doğru gider. Merkezde durursa standart bir vuruş yaparsınız. Bu ikonun altında ise size daha önce kısaca bahsettiğim Fade veya Draw yapmaya yarayan ikon var. Bu ikonun sol tarafına basarsanız sol ayağınız geriye gider ve buda Stance'i açar (Opens your stance). Böylece topa vurduğunuzda sağa doğru bir kavis aldığını göreceksiniz. Buna FADE denir. Aynı şekilde sağ tarafa basarsanız sağ ayağınızı geri çekersiniz ve top sol tarafa bir kavis çizer. Buna da DRAW denir. Eğer sol veya sağ tarafa iki defa kliklerseniz falsonun şiddeti artar. Böylece karşınıza bir ağaç çıktığı zaman kolayca aşabilirsiniz.

Ekranın ortasındaki "+" işareti atış yapacağınız yönü gösteriyor. Ekranın sol tarafına gelirsenizde karşınıza yeni bir menü çıkacaktır. Buradan istediğiniz sopayı seçebilirsiniz. Ayrıca alt taraftaki save seçeneğini seçerseniz karşınıza bir kaç seçenek çıkar. Buradaki format seçeneğiyle kendinize bir save disk hazırlayabilir ve oyunu save edebilirsiniz. Oyunu save etmek için boş satırlardan birine klikleyin, ismi girip return'e basın.

Aynı şekilde ekranın sağ tarafına gelirseniz buradada karşınıza bir menü çıkar. En üstte topun zemin üzerinde ki durumunu gösteren bir resim var. Buraya bakarak kullanacağınız sopayı seçin. Bunun altında rüzgarın yönünü gösteren bir ok göreceksiniz. Okun büyüklüğüde rüzgarın şiddetini göstermekte. Daha altta ise sahadaki durumunuzu görebileceğiniz bir harita bulunmakta. Her atıştan önce mutlaka bunları kontrol edin.

Eh artık sıra vuruş yapmayı öğrenmeye geldi. Oku mouse'un yardımıyla ekranın alt tarafına indirirseniz yuvarlak bir oka dönüştüğünü görürsünüz. Sol butona bir kere basarsanız atışı başlatmış olursunuz ve sol tarafta yatay bir şerit belirir. Bu şeritin üzerinde iki bölge vardır. Sol taraftaki ufak bölge atışınıza %10 fazla güç sağlar. Eğer çizgi bu bölüm içindeyken düğmeye bir kere basar ve başarılı olursanız bir W harfi görürsünüz. Başarısız olursanız sopalarınızın yanında çıkan ve ne işe yaradığını birazdan açıklayacağım kırmızı çizgilerin boyutu küçülür. Bu yüzden tecrübe kazanmadan bu atış şeklini kullanmanızı tavsiye etmem. Şerit üzerindeki bölge işte o meşhur kırmızı çizgi. Tabii ki burada kırmızı değil Normal bir atış yapmak için beyaz çizgi oraya ulaştığında o bölgenin içine iki kere kliklemeniz gerekir. Bölgenin başlangıcını tutturamazsanız, top sola doğru gider ve HOOK olur. Bitişini tutturamazsanız top sağa gider ve SLICE olur. İkisinide kaçırırsanız siz bu işi bilmiyorsunuz demektir ve topu ıskalarsınız.

Bu anlattığım işlemleri yeşil bölgeye ulaşana kadar tekrar edin. Oraya ulaştığınızda solda bir ikon belirecektir. Burasıyla vuruş gücünüzü ayarlayıp topu deliğe sokun.(Oh be nihayet..)



Ekranın sağ tarafından istediğiniz zaman sahanın haritasını görebilirsiniz.

Size yardımcı olmak amacıyla topun kum üzerindeki durumunu ve yapılması gerekenleri açıklıyorum:

1)Top kumun üstündeyse:
Normal stance - 6 Iron veya daha büyük
2)Topun bir kısmı gömülüyse:
Open Stance - Sandwedge
3)Topun çoğu gömülüyse:
Close Stance - İleri falso - Sandwedge

Sanırım hemen her şeyi açıkladım. Eğer biraz karışık ve uzun geldiyse özür dilerim. Ancak bunları açıklamak zorundaydım. Ayrıca emin olun ki oyun o kadar zor değil. Eminim ki hepiniz bir iki oynadıktan sonra mükemmel birer golfçü olacaksınız. Ülkemizde kuralları pek bilinmeyen bu oyuna ilgi duyuyorsanız işte karşınıza harika bir fırsat çıktı. Gidin bilgisayarcınıza 2 disket verin, oyunu alın ve eğer imkanınız varsa alın arkadaşlarınızı yanınıza golfün güzelliklerini keşfedin.

Eminim memnun kalacaksınız....

HAKAN M. BİLGİN

Grand Slam
2 Disket
1 MByte
Billboard'da 1 numara

SES 85 | GRAFİK 90 | GENEL 90

QuickShot® II Turbo



6 Micro switchs
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

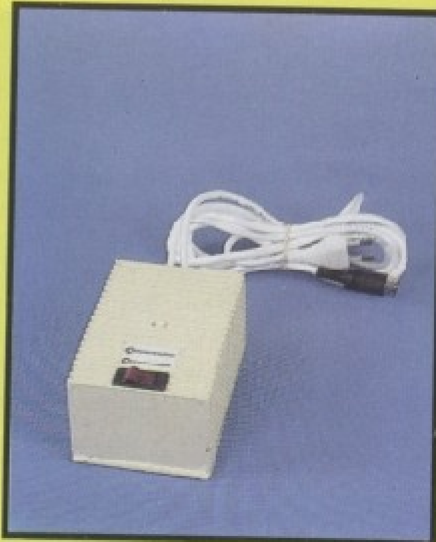


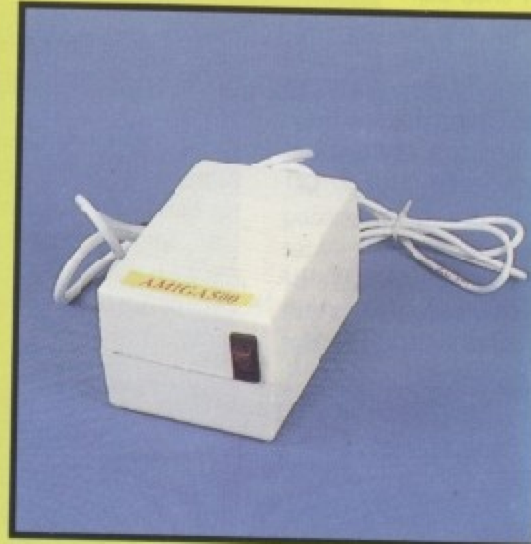
6 Micro switchs
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Geliştirilmiş kabza
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili



2 Micro switchs
8 Yöne çalışan çelik istarvoz
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

Commodore 64 bilgisayarları için ürettiğimiz ve tüketicilerimizin büyük beyenisini kazanan adaptörlerimizin özel olarak üretilmiş besleme ünitesi kararlı gerilim voltajı verir. Orijinal görünümü, yıllara yayılan kalitesi ile adaptörlerimiz **1 YIL GARANTİLİDİR.**





Amiga 500 için özel olarak ürettiğimiz özel besleme ünitesine sahip **AC ADAPTÖRÜDÜR.**

Orijinali görüntüsünde, gerilimi kontrollü Orijinaline göre daha dayanıklı olan adaptörlerimiz **1 YIL GARANTİLİDİR.**

TOPTAN - PERAKENDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İmalatçı Firma: **EMEK ELEKTRONİK**, Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi No: 90 / 2 Fındıkzade/İSTANBUL
Tel: 9 (1) 523 11 40 - 525 47 52 Fax: 9 (1) 534 62 73

Bayiler: **SEDA MANYETİK SAN. TİC. A.Ş.**, Şehit Fehmi Bey Caddesi No: 4/A Konak/İZMİR
Tel: 9 (51) 83 50 01

: **NOKTA LTD. ŞTİ.** Tunalı Hilmi Caddesi Kuğulu İş Hanı A Blok No: 123/45 Kavaklıdere/ANKARA
Tel: 9 (4) 427 75 22 (5 Hat) Fax: 9 (4) 427 28 03

PIRACY
ON THE HIGH SEAS

ARCADE STRATEGY



Selam dostlar...Uzun zamandır korsanlık yapmayanlar hazır olun... İşte size yeni bir oyun **PIRACY ON THE HIGH SEAS**. Pirates hastaları oyunu çok rahat oynayabilecekler. Ama yinede bazı farklılıklar var, özellikle grafiklerde bazı yenilikler hemen göze çarpıyor. Geminiz biraz küçülmüş, kara parçaları ise mükemmel detaylara sahip. Karlı doruklar ve ıssız adalar ise oyuna ayrı bir tat katmakta.

Oyun hem joystick hem mouse ile oynanıyor. Savaş yaparken joystick kullanmanızı tavsiye ederim. Çünkü savaşta mouse kullanamıyorsunuz. Oyuna geçmeden önce kullanacağınız ikonları açıklamakta yarar var. Bu ikonlar soldan sağa;

1) DAMAGE: Geminizin hasar durumunu göstermekte, özellikle oyunun ileri bölümlerinde savaşa girmeden önce bakmakta yarar var.

2) CHANGE SHIP: Bu ikonuda oyunun ileri bölümlerinde kullanıyorsunuz, gemilerinizin sayısı arttığı zaman bir gemiden diğerine geçmek için kullanılıyor.

3) MAP: Oyunda nerede olduğunuzu görmek için kullanıyorsunuz. Ayrıca yakın çevrenizdeki adaları buradan görebilirsiniz.

4) ANCHOR: Bu ikon sayesinde geminiz limana yanaştığı zaman demir atıyor ve karaya çıkabiliyorsunuz. Hareket etmek için yine bu iknonun uzerine mouse tuşuna basarak demir alabilir ve denize açılabilirsiniz.

5) COMPUTER: Oyunun save ve quit işlemlerinde kullanılıyor.

6) MESSAGE: Geminizin taşıdığı yükü, adamlarınızın sayısını ve para durumunuzu görmek için bu ikondan yararlanabilirsiniz.



Düşman gemisini yok etmek için topunuzu iyi kullanmalısınız.

7) DOOR: Bu ikon oyuna başladığınız zaman kapı, demir aldığınız zaman da deniz şeklini alır. Bir limana yanaştığınız zaman demir atın ve kapının uzerine gelip mouse'u klikleyin, işte şehrin içine girdiniz. Şehirde ise altı değişik ikonla karşılaşıyorsunuz. Bunlar;



Para kazanmanın yolu kumardan geçer. Üçünü alt alta getirin ve kazanın.

A) *Paket ikonları :* Geminize yük alıp satmak için kullanıyorsunuz. Mal almak için ilk ikona bastığınızda şehirde bulunan maddelerin isimlerini,fiatını stok durumunu görebiliyorsunuz. Almak istediğiniz ürünün üzerine gidip kliklediğinizde ambarlarınız o malla doluyor.Satmak içinde ikinci ikonu kullanıyorsunuz. Geminizdeki butün yük satılmış oluyor. Ayrıca geminize yanlızca bir ürün doldurabiliyorsunuz onun için dikkatli mal alın. Ayrıca gemi, top ve gülle almak için buradaki ikonları kullanıyorsunuz.

B) *Şişe ikonu :* Adamlarınızın ve geminizin aldığı hasarları onarmak için kullanıyorsunuz. Hasarın büyüklüğüne göre üç farklı ilacı alabiliyorsunuz. Tabii ona göre para harcıyorsunuz.

C) *Bardak ikonu :* Bu ikonla şehrin tavernasına ufak bir ziyarette bulunabiliyorsunuz. Tavernada hem kumar oynayabiliyor hemde adam alıyorsunuz.Kumar oynamak için ilk ikonu seçin ve çıkan ekranın sağ alt küşesindeki ok işaretini kullanarak para yatırın. Start komutu ile oyuna başlayabilirsiniz. Yukarıdan aşağı üç tane aynı şekli yakalarsanız para kazanabilirsiniz. Adam almak içinse üstünde tek bir insan resmi olan ikonu klikleyin. Aldığınız adamların sayısını ve cinsini (denizci,asker,yardımcı kaptan gibi) ekranda görebilirsiniz.

D) *Dudak ikonu :* Şehirde olup biten ve sizi ilgilendiren olayları burdan öğrenebilirsiniz.

E) *Adam ikonu :* Bu ikon ise size adamlarınızın sağlık durumları hakkında bilgi vermekte.

En sağlıklı adamların değerı 30. Adamlarınızı bu değerde tutmayı başarabilirseniz adam adama dövüşlerde galibiyet sizin olacaktır.

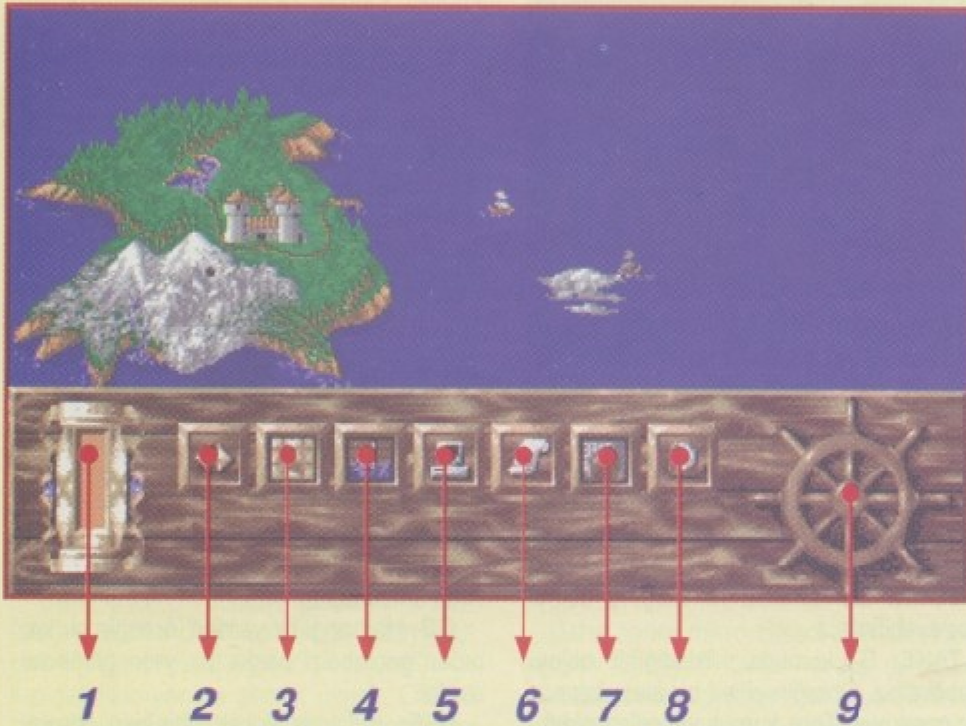
F) *Kapı ikonu :* Şehirden çıkmak için kullanıyorsunuz.

8) SHIP : Oyunun ileri bölümlerinde gemilerinizi buradan kontrol ediyorsunuz. Çıkan liste ile gemiyi seçip kargo vs. hakkında bilgi alabilirsiniz.

9) DÜMEN : Buradan geminizi istediğiniz yöne hareket ettirirsiniz.



Hasar almamış olan savaşçılarınız, düşman mürettebatını perişan edecektir. Dövüşürken yaralanmamış savaşçıları seçin.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

İkonları açıkladıktan sonra size oyun hakkında bir iki ufak tiyo vereyim.

Oyuna başladığınızda ARTEGAM şehrinden Beef alın ve sağ çaprazda bulunan CENDORİN şehrine gidin, burada malınızı satıp gemiye Wine alıp tekrar geri dönün. Bir süre bu işi yapın ve geminize savaşabilmek için top ve gülle alın (550 altın). Bunları yaptıktan sonra denize açılıp korsanlarla savaşa başlayabilirsiniz. Korsanlar size saldırdığı zaman belli bir miktar para istiyorlar. Bu durumda siz bu parayı verip canınızı kurtarabilir veya kanınızın son damlasına kadar savaşabilirsiniz.

Savaşmak için top ikonunu seçerseniz karşınıza geminizin güvertesi ve korsan gemisi çıkıyor. Joystick' inizi aşağı yukarı hareket ettirip ateşe basarak korsanları vurabilirsiniz.

Top ayarını suya düşen güllelerden yapabilirsiniz. Korsan gemisine verdiğiniz zarar ve sizin hasarınızı ekranın üst tarafında yer alan ikonlardan görebilirsiniz. Adam adama savaşı seçerseniz karşınıza mürettebatınız çıkıyor.

Bunların içinde güçlü olanı seçin ve dövüşmeye başlayın. Korsanları kılıçla yere serip geminizi kurtarabilir ve korsanların taşıdığı hazineye el koyabilirsiniz.

Bundan sonrası size kalmış para kazanmak ve donanmanızı büyütmek tamamen sizin elinizde.

Hepinize iyi şanslar...

ÖZGÜR THE FREAK



International Computer Entertainment
3 Disket
1 MByte
Billboard'da 9 numara





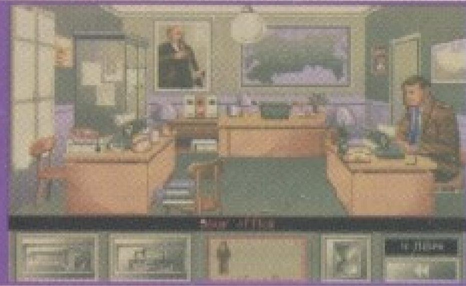
GENEL 75



KGB

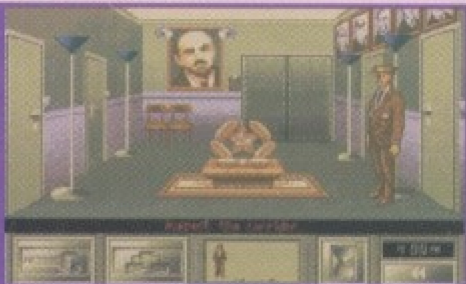


Merhaba arkadaşlar. Dergimizin bu ikinci sayısında da yine açıklanmaya, tanıtmaya değer bir çok oyunla sizlerle beraberiz. Gerek oyunların tanıtımıyla, gerekse en ince ayrıntılarına kadar açıklamalarıylaolsun sizlere yardımcı olmaya çalışacağız. Şimdiki oyunumuz oldukça ilginç bir oyun. Rus gizli istihbarat servisi olan KGB'yi konu alan oyunumuz Virgin Games firması tarafından hazırlanmış. Oyunun grafiklerini gördüğümde grafiklerin bir süre önce zevkle oynadığımız Dune isimli oyuna ne kadar benzediğini farkettim. Oyunda kullanılan grafik stili Dune ile aynıydı. Oyunun oldukça ilginç olan bir diğer yanı ise konusuydu, oyunun konusu olan KGB, şimdiye kadar hiç işlenmemiş bir konu. Şimdiye kadar Amerikalı bir dedektif, ajan veya başı belada bir polisi bir çok defa kontrol ettik. Fakat bu sefer bir Rus ajanı olarak Rusyanın iç dünyasında, hemde en dibinde politik bir ortamda ilginç bir serüven yaşayacağız. Sizi bilmem ama Rusya değince soğuk, Komunist bir rejim ve KGB ajanları aklıma gelir. İşte bu ilginç ülkede bir o kadar ilginç bir serüven yaşamak istiyorsanız bu oyunu en kısa zamarda temin etmelisiniz.



Ajanların da ofisleri vardır.

Oyunda, biraz önce bahsettiğim gibi Maksim Mikhailovich adında bir Rus askeri ajanı kontrol ediyorsunuz. Oyuna başladığınızda ofisinizdesiniz. Bu arada ekran düzeninden ve ikonlardan bahsetmek istiyorum. Oyun ekranı için tüm ekranın büyük bir bölümünü ayrılmış. Ekranın alt tarafında bazı ikonlar bulunuyor.



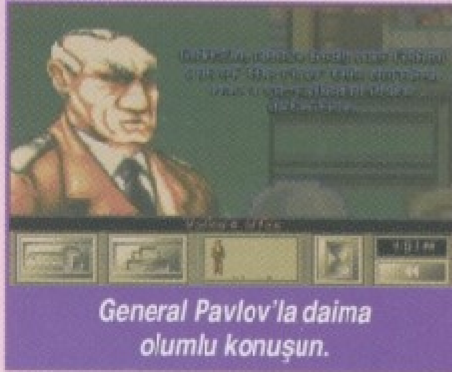
Verilen tüm görevleri mutlaka tamamlayın.

Soldan itibaren ilk ilk ikon oyunun teknik işlemleri için ayrılmış. Save işlemini direkt olarak birinci diskete yaptığınız için oyunu alır almaz ilk disketinin bir kopyasını çekip onu kullanmanızı tavsiye ederim. Çünkü yapılan save işlemlerinden sonra disketin katayı yemesi ve ekranınızda ki tüm herşeyin donup kalması kaçınılmaz oluyor.

Options seçeneğiyle başka bir menüye geçersiniz. Bu menüdeki seçeneklerle yazıların ve göstergenin hızını ayarlayabilirsiniz. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra menünün sol tarafındaki tarafındaki küçük kare şeklindeki ikonu kliklemelisiniz.

Soldan ikinci ikon ise oyun alanının bir haritasını ekrana getirir. Fakat bu harita kapalı bir alan içindeki haritayı verir. Yani bir sokaktaysanız sokağın gezdiğiniz yerlerinin bir haritasını verir. Fakat bir binaya girdiğinizde yeni bir haritaya girmiş olursunuz. Oyun ilerledikçe bazı karışık durumlarda bu harita oldukça işinize yarayacak.

Üçüncü ikonumuz ise bizim en çok işimize yarayacak ikonumuz. Bu ikon yardımıyla inventory ekranına geçersiniz. Bu ekranda sol tarafta kendinizi görebilirsiniz. Sağ tarafında ise taşıdığınız objeler bulunuyor. Şu anda kontrol ettiğiniz gösterge LOOK şeklinde olmalı. Mouse'unuzun sağ tuşuna basarsanız bir menü ortaya çıkar. Bu menüde bazı komutlar bulunuyor.



General Pavlov'la daima olumlu konuşun.

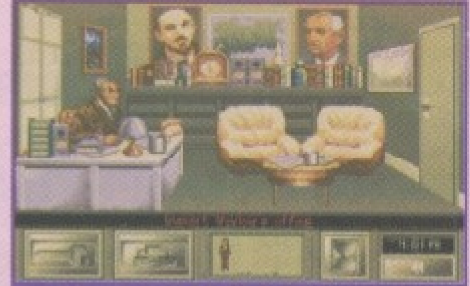
LOOK: Bu komutla, kliklediğiniz objeyi inceleyebilirsiniz.

TAKE: Bu komutla, kliklediğiniz objeyi alabilirsiniz. Örneğin pilleri bir alete takmanız gerekiyor. Take komutuyla pilleri aldığınızda pillerinizi istediğiniz objenin üzerine getirip kullanabilirsiniz. Eğer aldığınızobjeyi oyun ekranında kullanmanız gerekiyorsa, objeyi alt taraftaki oyun ekranını temsil eden ikona kliklemelisiniz. Bu şekilde elinizde objeyle oyun ekranına dönersiniz.

USE: Bu komutla kullanılabilecek herhangi bir objeyi kullanabilirsiniz.

DESTROY: Bu komut oyundaki ilginç komutlardan biri. Oyunumuz bir politik oyun alduğu için, elinize bazı objeler geçtiğinde hemen yok edilmesi gerekir. Bu komutla objeyi yokedebilirsiniz.

Bir diğer ikonumuz ise kum saati şeklinde ikon. Bu ikon ile zamanı geçirebilirsiniz. Bu ikon bazı yerlerde çok işinize yarayacak. Oyunun bazı bölümlerinde bir yere saklanıp beklemek zorunda kalacaksınız. Bu gibi zamanlarda zamanı istediğiniz kadar ilerletebilirsiniz. Sağ tarafta zamanı bildiren bir de saat bulunuyor. Oyunda zaman en büyük etkenlerden biri. Yaptığınız her hareket zamanın ilerlemesini sağlıyor. Hatta bazı bölümlerde zamana karşı yarışıyorsunuz.



Herşey tipik Rus KGB bürolarına uygun düzenlenmiş.

Son ikonumuz ise şimdiye kadar hiçbir oyunda rastlamadığınız bir ikon. Bu ikon ile o ana kadar oynadığınız oyunu replay şeklinde izleyebilirsiniz. Eğer çok hızlı gelişen bir olay olduysa ve bu olayı tekrar izlemek istiyorsanız tekrar oynamak zorunda değilsiniz. Bu ikon yardımıyla olayı tekrar hiç bir müdahelede bulunmadan seyredebilirsiniz.

Ekranın alt tarafında bulunan ikonlar bu kadar, artık oyun içinde kullanılan ikonları tanıyabiliriz. Mouse ile kontrol ettiğiniz göstergenin işlevini değiştirmek için sağ tuşa basmalısınız. Böylece ortaya bir menü çıkar. Bu menüde de bir çok komut bulunuyor.

SMART POINTER: Oyundaki en kullanışlı ikon budur. Bu ikon objenin cinsine göre komut verir. Bir kapıyı kliklediğinizde GO, herhangi bir eşyayı kliklediğinizde LOOK ve bir insanı kliklediğinizde TALK şeklini alıyor. Gerçekten en çok kullanacağınız bir komut olacaktır.

TALK: Oyundaki diğer karakterlerle konuşmanızı sağlar.

GO: Herhangi bir yerden, örneğin bir kapıdan geçmenizi başka bir yere gitmenizi sağlar.

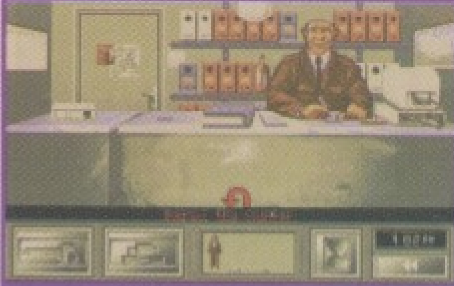
USE: Kullanılabilecek objelerin işlevini yerine getirmesini sağlar. Örneğin bir telefonu kliklediğinizde istediğiniz bir yere telefon edebilirsiniz.

FIGHT: Bu komut sayesinde konuşarak güzellikle halledemediğiniz durumları zor kullanarak halledebilirsiniz. Fakat saldırdığınız kişilere dikkat edin, yoksa Sibirya'ya sürgün edilebilirsiniz.

KNOCK: Başkalarının odalarına giremediğiniz için bu komutla kapıyı çalıp onları dışarı çağırabilirsiniz.

LOOK: Bunla objeleri inceleyebilirsiniz.

LISTEN: Bazen kapalı kapılar ardında gizli konuşmalar yapılır. Bu konuşmalar çoğu kez oyunun gidişatını etkiler ve bunları mutlaka dinlememiz gerekir. Eğer böyle bir durumla karşılaşırsanız bu komutu kullanarak kapının ardında olan biteni dinleyebilirsiniz. Fakat yakalanırsanız doğru Sibirya'ya!

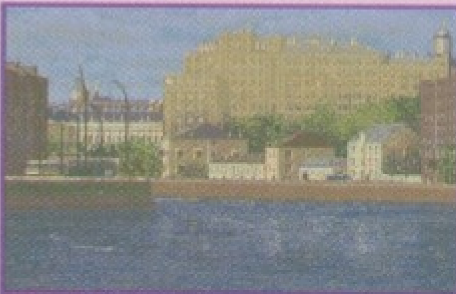


Ajanlığa devam etmek istiyorsanız herkesle iyi geçinmek zorundasınız.

MOVE: Bir objeyi hareket ettirmek için kullanılır. Örneğin, bir şeyi aramak için, bazende kapının arkasına koymak için objeleri hareket ettirmeniz gerekir. Bu gibi durumlarda bu komutu kullanarak objeyi hareket ettirebilirsiniz.

HIDE: Ne de olsa bir ajansınız. Her ajan gibi bir çok kez saklanmanız gerekecek. Ancak bu şekilde bazı olayları izleyebilirsiniz. Fakat bunun için doğru yerleri bulmalısınız. Eğer aradığınız yeri bulursanız bu komutu kullanarak saklanabilirsiniz.

Komutların hepsi bu kadar. Sanırım sizde komutların bu kadar çok olmasına şaşırmışsınızdır.



Güzel bir Rusya manzarası. Büyük bina KGB merkezi.

Daha önce de dediğim gibi, oyuna başladığınızda kendinizi ofisinizde buluyorsunuz. İlk olarak yapacağınız iş ofisinizden çıkıp şefinizin yanına gitmek olmalı. Ofisten çıkıp koridora girdiğinizde sol taraftaki ikinci kapıyı klikleyin. Şef dışarı çıkıp size içeri girmenizi söylüyor. İçeri girip konuşmaya başladığınızda size verilecek görevi öğreniyorsunuz. Şef bir süre önce öldürülen Gollits'in ofisine yani öldürüldüğü yere gidip araştırma yapmanızı istiyor.

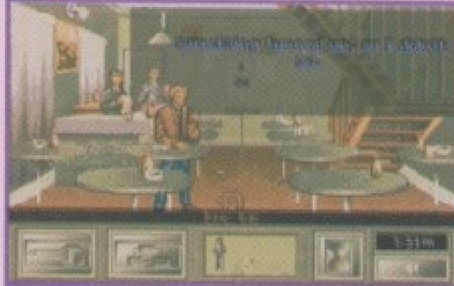
Bu araştırmanın sonuçlarını iki saat sonra yani saat altıda rapor etmelisiniz. Zamanınız oldukça kısıtlı derhal dışarı çıkın ve dış kapıyı klikleyerek Gollits'in ofisine gidin. Ofise vardığınızda kapıdaki nöbetçi kim olduğunuzu soruyor. Ona adınızı söylediğinizde size kimlik soruyor. İnventory ekranından kimliğinizi alıp nöbetçiye verin, artık içeri girebilirsiniz.



A : Disket işlemleri
B : Harita
C : Yanımızdaki eşyaların listesi
D : Zamanı ilerletmek için
E : Saatten gözünüzü ayırmayın
F : Birkaç saat öncesini görmek için

İçeri girdiğinizde etrafı incelemeye başlayın. Eğer bir objenin olduğu bir yere göstergeyi getirirseniz LOOK komutu yanıp sönmeye başlar. Sol tuşu kliklediğinizde objenin bulunduğu bir pencere açılır. Bu pencerede bulunan objeyi alabilirsiniz. Telefonu incelediğinizde bir mikrofon buluyorsunuz. Askıda asılı duran cekette, dolapta bir kaç obje bulacaksınız.

Sağ tarafta kilitli bir çekmece var çekmecenin anahtarını nöbetçiye sorduğunuzda size bir anahtar veriyor. Anahtarla çekmeceyi açtığınızda bir gazete ve bir mikro teyp bulacaksınız.



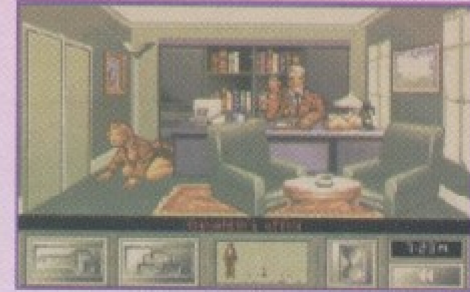
Bilgi toplayabileceğiniz en iyi yerler barlardır.

Bir süre sonra nöbetçi içeri girerek birinin geldiğini size bildiriyor. Bu konuşmalar esnasında Comrade yani yoldaş terimlerine alışmak biraz garip gelecektir ama bir süre sonra alışıyorsunuz.

Gelen kişi Golits'in ölümünden habersiz onu görmeye gelen bir kız. Kızla bir süre konuştuktan sonra size bir mikro kaset veriyor. Kız gittikten sonra inventory ekranında daha önce aldığınız pilleri alın ve teybe takın.

Daha sonra mikro kasedi alın ve teybe takarak dinleyin. Dışarı çıkın, çekmece anahtarını nöbetçiye geri verin ve Golits'in amcasına gidin. İçeri girdiğinizde Golits'in amcasını tekerlekli sandalyede salonda buluyorsunuz. Fakat adamla biraz konuştuktan sonra konuşmayı yarıda keserek yatak odasına çekiliyor. Sağ taraftaki kapıdan diğer odaya geçin. Dolaptan ve çekmeceden alacağınız en önemli şey sivil bir kıyafet olacaktır. Daha sonra dışarı çıkın ve merkeze geri dönün.

Merkeze döndüğünüzde şefin odasına girin ve raporunuzu verin. Hep olumlu cevap vermeye dikkat edin. Çünkü en ufak olumsuz bir cevapta soluğu Sibirya'da alırsınız. Konuşmanın sonunda size bir kod



Sakın aklınıza kötü birşey gelmesin. İnsanlık hali.

isim soruyor. Bu isimler arasındaki doğru cevap, mikro kasetten öğrendiğiniz HOLLYWOOD ismidir.

Bu cevaptan sonra şef size bir süre ofisinizde beklemenizi söylüyor. Bir buçuk saat sonra bir asker gelerek sizi komutanın görmek istediğini söylüyor.

Komutanın ofisine girdiğinizde sekreter biraz önce olanlardan ötürü biraz dağınık olan üstünü başını toparlıyor ve dışarı çıkıyor. Komutan konuşmaya başladığında size bundan sonraki asıl görevinizi anlatıyor. Bu göreve sivil olarak devam edeceksiniz. Ayrıca araştırmanıza başlamanız için size bir kulübün adresini veriyor ve hemen bu akşam oraya gitmenizi istiyor. Yarın sabah saat 8'de rapor vermenizi istiyor.

Konuşma bittikten sonra koridora çıkıyorsunuz ve....

Bu kadar yeter. Benim açıklamam şimdilik buraya kadar. Bu noktadan itibaren oyunu size bırakıyorum. Eğer takıldığınızbir yer olursa dergiye yazabilirsiniz. Sorularınızı mutlaka cevaplamaya çalışacağım. Oyun genel olarak oldukça iyi bir seviyeyi yakalamış. Özellikle konu olarak şimdiye kadar işlenmemiş bir konuyu ele aldığı için oldukça ilgi çekiyor.

Eğer ikon adventure'lardan hoşlanıyorsanız en kısa zamanda bu oyunu temin etmelisiniz!

ERCÜMENT SEZER

SES		GRAFİK
65	Virgin Games 5 Disk 512 KByte Billboard'da X numara	78

GENEL 80

PARANIN KOKUSU

Sultan Soft'un çıkardığı güzel oyunlardan ikincisi olan **PARANIN KOKUSU** süper bir aile oyunu. Benzerleri olmasına rağmen oldukça iyi dizayn edilmiş ve arcade bölümleri konulmuş. Hepsinden önemlisi makine dili ile yazılmış Avrupa standartlarında bir oyun. Şimdi oyunumuza geçelim.

Zengin olmak sandığınız kadar kolay değil.



Oyunun konusu ise zengin olmak. Oyunu ister bilgisayara karşı tek kişi ya da iki, üç veya dört kişi oynayabiliyorsunuz. Oyunun başında oyuncuların isimlerini giriyoruz. Heyecan dolu bir maceraya hazırlanın.

Oyun monopoly benzeri tablo üzerinde geçiyor. Bu tabloda üzerinde hareket ettirebildiğimiz adamlar da mevcut. Bu adamlar sayesinde hangi karenin üzerinde olduğumuzu belirliyoruz. Ayrıca oyuna değişik bir hava katan etken ise ses efektleri. Oyunda o kadar çok ses efekti var ki bunu oyunu oynarken farkediyorsunuz. Yürüyen adamların ayak sesleri bile mevcut. Ayrıca yaptığımız hareketlerde ve durum hakkında bilgi veren bayan hostesimiz bile mevcut.

Ekranın ortasında bulunan Jackpot makinası ile ilerleyeceğimiz kare sayısı belirleniyor. Daha sonra adamımız ilerliyor. Atyarışından, sporlotoya ve blackjack'e kadar bir çok oyun bu oyunun alt bölümleri. Karelerden en ilginci de suikast karesi. Buraya gelen oyuncular rakip oyunculara suikast düzenliyebiliyor. Ayrıca sokak çetelerinden dayak yemeniz de mümkün. Ama eğer karete kursuna gidip aicatınızı düzenli yatırırsanız dayak yemiyorsunuz.

Oyunda üst karelere geçmek için alt karelerde üniversiteyi bitirip bir ehliyet ve araba alıp, evlenmeniz lazım. Böylece üst karelerin süprizlerine hazır olun. Para kazanıp eşinize düzenli hediyeler alırsanız eşinizden boşanma yüzdenizde azalıyor. Ayrıca alt karelerden aldığınız arabanızı oyunun



sonuna kadar kullanacağınız için yeni ve sağlam bir araba almanızı tavsiye ederiz. Bu karelerde de beşyüz milyon lira para kazanırsanız oyunu bitirmiş olursunuz.

Oyun tamamen Türkçe ve çok güzel bir aile oyunu. Oyunu oynarken oldukça zevkli anlar geçireceğinize eminiz. Bence bu oyun alınması gereken bir oyun. Tavsiye ederiz.

Bol şanslar.

SES 75
SULTAN SOFT
SAYIM TİCARET
512 KByte
1 Disket
GRAFİK 80
GENEL 75

Okuyucu İlanları

Bu bölüm sadece okuyuculara açıktır ve ücretsizdir.
İlan için:

AMIGA Dergisi
Okuyucu İlanları
PK: 41 - 81311
Bahariye - İSTANBUL

Lütfen okunaklı ve öz yazınız.

Çok temiz A500 Plus, 2 Mb ChipRam, External 3.5" Disk Sürücü ve 1084S Renkli Monitör.
Telefon: (1) 349 96 35'den Volkan

A500'ümü satıyorum.
Telefon: (1) 349 96 35'den Vedat

Satılık 1804 Renkli Monitör. Arayın, ucuz!
Telefon: (1) 355 41 54'den Melih

Satılık ICD AdRam (4MB - Boş, tam veya kısmen dolu olabilir).
Telefon: (1) 349 96 35'den Vedat

Satılık A2000, 1084 Renkli Monitör, Grafik Tablet, 70 MB HardDisk, 8Mb Ram kartı (2Mb dolu).
Telefon: (1) 349 96 35'den Halil

Billboard

Billboard'a tüm hızımızla devam ediyoruz. Bu ay, **TÜM ZAMANLARIN EN İYİLERİ** arasına katılan oyunlar 14 ayrı kategoride yerlerini aldılar. Gerçi bunların bazıları yıllarca kalabilecek, bazıları ise sadece birkaç ay dayanabilecekler.

İlginize hayran kaldık, mektuplarınız PK'mızdan taşıyordu! Durmak yok, devam ediyoruz ve Türkiye'nin **EN İYİ 50** oyununu belirlemek için daha da çok mektup bekliyoruz. 4. sayımızda yayınlamayı düşündüğümüz **EN İYİ 50** ilginiz sayesinde 3. sayıdan itibaren sizlerle. Unutmayın; Ad ve adresinizi, Amiga'nızın modelini ve beğeni sıranıza göre sizce en popüler 20 oyunu yazın ve ***AMIGA* Dergisi PK:41 - 81311 Bahariye İST.** adresine gönderin. Üç kişiye 6 ay boyunca ücretsiz dergi göndereceğiz!

PUZZLE & QUIZ
1- Super Tetris
2- Push Over
3- Troddlers
4- Wizkid
5- Steg
6- Lemmings + data diskleri
7- Humans
8- Dyna Blaster
9- Klax
10- Brat

RACING
1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- Nigel Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ
6- Road Rash 220
7- Super Cars 2
8- Stunt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE
1- Dark Seed
2- Monkey Island II
3- KGB
4- Curse of Enchantia
5- BAT II
6- Ween - The Prophecy
7- The Legend of Kyrandia
8- Lure of Temptress
9- Secret of Monkey Island
10- Indiana Jones & Last Crusade

BEAT'EM UP
1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- International Karate
5- Panza Kick Boxing
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Warriors

FLIGHT SIMULATION
1- A320 Airbus
2- Wing Commander
3- Air Support
4- Shuttle
5- Flight of the Intruder
6- F-19 Stealth Fighter
7- A-10 Tank Kller
8- Red Baron
9- Birds of Prey
10- Flight Simulator 2

ARCADE ADVENTURE
1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & The Fate of
6- Atlantis
7- Mercenary III
8- Sword of Honour
9- Heimdall
10- Guy Spy

BAT & BALL
1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Puck Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Titan
8- Ballistix
9- Krypton Egg
10- Lords of War

ROLE PLAYING
1- Might & Magic III
2- Eye of the Beholder II
3- Ishar
4- Fate Gates of Dawn
5- Eye of the Beholder
6- Pools of Darkness
7- D.M. - Chaos Strikes Back
8- Ultima VI
9- Paladin II
10- Black Crypt

ARCADE STRATEGY
1- Elite ve Elite II
2- Armour Geddon
3- Flames of freedom
4- Starglider II
5- The killing Cloud
6- Dragon's Breath
7- Pirates
8- Millenium 2.2
9- Piracy On The High Seas
10- Robin Hood

LAND & SEA SIMULATION
1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM
1- Zool
2- Premiere
3- Joe & Mac - Caveman Ninja
4- Sleepwalker
5- Parasol Stars
6- Fuzzball
7- Silly Putty
8- Top Banana
9- Ugh!
10- Cool Croc Twins

STRATEGY
1- Power Monger - Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- Sim Earth
4- Perfect General
5- Mega'lo Mania
6- Populous II
7- Global Effect
8- SimCity + Terrain Editor
9- Dreadnoughts
10- Genghis Khan

SHOOT'EM UP
1- Project X
2- Xenon II - Megablast
3- SWIV
4- Turrican 2
5- Turrican
6- Silk Worm
7- Simulcra
8- R-Type
9- Bonanza Brothers
10- Alcatraz

SPORT SIMULATION
1- Nick Faldo's Golf
2- Sensible Soccer '92-'93
3- Kick Off II + data diskleri
4- Jimmy White's Snooker
5- Speedball 2
6- Pro Tennis Tour
7- PGA Tour Golf + data diski
8- The Manager
9- Espania '92
10- Microprose Golf

BONUS MAIL MARKET

- Türkiye'de 24 SAAT SİPARİŞ HATTI olan posta alışveriş sistemi sadece **BONUS MAIL MARKET**'te vardır. BONUS sadece garantili ve güvenilir ürünleri hizmetinize sunar. **BONUS ÖZEL** damgasını taşıyan tüm ürünler sadece ve sadece **BONUS MAIL MARKET**'te bulunur. Unutmayın, bu ürünlerin hiçbirini herhangi bir mağazadan edinemezsiniz.
- Siparişinizi vermek için 24 SAAT SİPARİŞ HATTI'mızı arayın.
- **Fiyatlara KDV, Posta ve Paketleme ücreti dahildir.** APS için ayrıca ücret alınır.
- Dolar ile belirtilen fiyatlarda GARANTİ BANKASI TRANSFER KURU esas alınır.
- Fiyatlar bir aylık süre içinde değişebilir.

KARTUŞ		
ACTION REPLAY MK III	$	171.-
Multi Ice III PLUS	$	136.-

MOUSE		
OPTO MEKANİK	$	36.-
OPTİK	$	85.-
KABLOSUZ (INFRARED)	$	130.-
TRACKBALL	$	102.-
TRACKBALL CRYSTAL	$	109.-

JOYSTICK	
QS-COBRA	83.000.- TL
QS-II TURBO	76.000.- TL
QS-II PLUS	72.000.- TL
DCOM D-1224 (Micro)	96.000.- TL
DCOM E-200 B (Karbon)	104.000.- TL
QS-PYTHON	153.000.- TL

DİSK SÜRÜCÜ		
3.5" External	$	144.-
ALFA DATA 3.5" External	$	161.-
5.25' External	$	172.-

DİSKET KUTUSU	
3.5 " 40'lık	57.000.- TL
3.5" 80'lik	74.000.- TL
3.5 " 120'lik	105.000.- TL
5.25" 100'lük	75.000.- TL

RAM		
.5 MB	$	35.-
1 MB	$	111.-
1.5 MB	$	134.-
2 MB	$	159.-
1 MB PLUS RAM	$	100.-
ICD		
AdRAM 540 Boş	$	217.-
AdRAM 540 2MB	$	332.-
AdRAM 540 4MB	$	447.-
AdRAM 560 2MB	$	345.-
ALFA DATA		
.5 MB	$	58.-
1 MB PLUS RAM	$	97.-
2 MB / Boş	$	98.-
2 MB / .5 MB	$	132.-
2 MB / 2MB	$	264.-
CPU BOARD/ 1MB ÇİP RAM	$	29.-

VIDEO		
OPAL VISION 24 Bit Video + OPAL PAINT+PRESENTS+HOTKEY + 24 Bit Karate Oyunu	$	1430.-
BTR 90 Kumandalı TV Reciever	$	165.-

BOOTER		
Anahtarlı Booter	$	17.-
Elektronik Booter	$	22.-
ALFA DATA Booter	$	29.-

KICKSTART		
Kickstart 1.3 Rom	$	57.-
Kickstart 2.0 Rom	$	100.-
ALFA DATA Kickstart Switch	$	29.-

AKSESUAR	
Mouse Pad (Bezli)	25.000.- TL
Mouse Pad (Sert)	40.000.- TL
AMIGA 500 Toz Örtüsü	34.000.- TL
1084 Monitör Toz Örtüsü	46.000.- TL
Copy Holder (Monitör Monte)	38.000.- TL
Copy Holder (Masa Üstü)	84.000.- TL
Yazıcı Standı (80-132 Kolon)	64.000.- TL
Yazıcı Standı (Arkalıklı 80-132)	112.000.- TL
İpek Ekran Filtresi	84.000.- TL
Topraklı İpek Ekran Filtresi	135.000.- TL
Cam Ekran Filtresi (Ultra X)	215.000.- TL
Topraklı Cam Ekran Filtresi	230.000.- TL

GENEL	
Virüs Dedektörü	127.000.- TL

Amiga ve PC programları için arayınız.

Orijinal

ACTION REPLAY MK III

ile daha çok enerji, daha çok hak ve daha uzun oyunlar.

- Hafızadaki tüm programı diskete kayıt
- Trainer modlarıyla sonsuza kadar oyun
- Gelişmiş sprite editörü
- Virüs kontrolü
- Burst Nibbler kopya programı
- Resim ve müzikleri kaydetme
- Pal veya NTSC seçimi
- Yavaş çekim ile yavaş oyun oynama
- Programlanabilir joystick modu
- Debugger ile Demo, Intro ve her çeşit makina dili programını edit edebilme
- Diskcoder ile disketleri şifreleme
- Ve yüzlerce yeni işlem

BONUS ÖZEL $ 171

OPAL VISION *24 BIT GRAFİK VE VIDEO SİSTEMİ*

+OPAL PAINT+OPAL PRESENTS+OPAL HOTKEY+KING OF KARATE
Bu paket sadece Amiga 1500, 2000, 3000 ve 4000 sahipleri içindir!

BONUS ÖZEL $ 1430

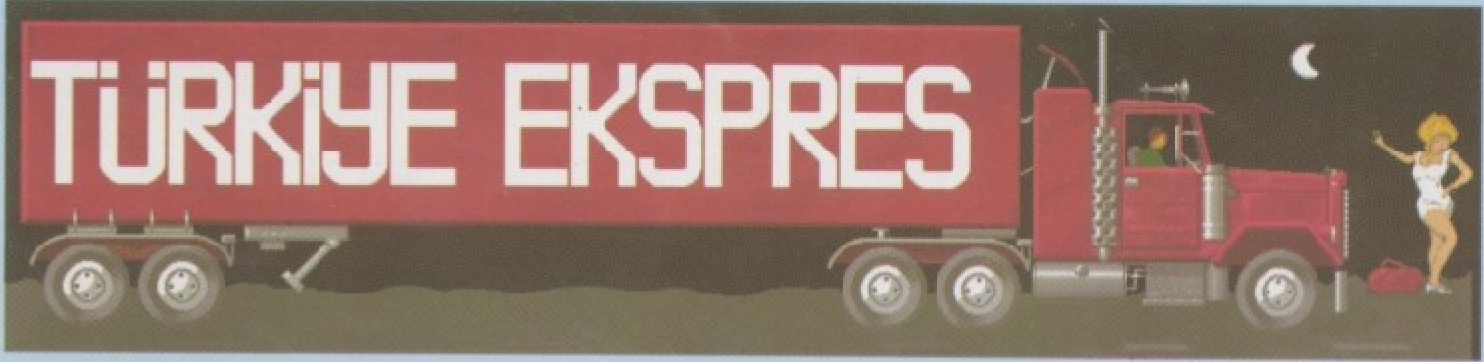
BONUS
AMIGA PAKETLERİ

A500 PLUS + 1084S RENKLİ MONİTÖR + PYTHON JOYSTICK **8.880.000.- TL**
A500 PLUS + A520 TV MODÜLATÖR + PYTHON JOYSTICK **5.380.000.- TL**
A600 + A1084S RENKLİ MONİTÖR + PYTHON JOYSTICK **9.595.000.- TL**
A600 + PYTHON JOYSTICK **5.575.000.- TL**

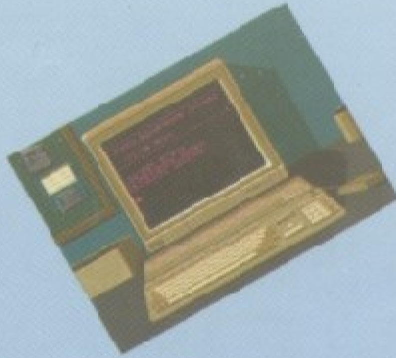
UNUTMAYIN!
Fiyatların Hepsine K.D.V., P ve P Dahil! Evinize Teslim !

24 SAAT SİPARİŞ HATTI 9-1-414 24 37 **24 SAAT SİPARİŞ HATTI**

SULTANSOFT HİZMETLERİ DEVAM EDİYOR !



TÜRKİYE EKSPRES YAKINDA ÇIKIYOR



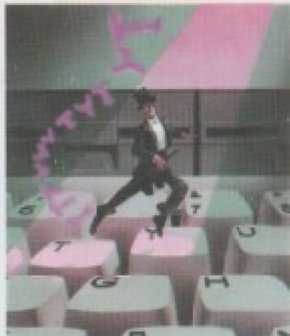






STRES ve PARANIN KOKUSU İÇİN GÖSTERMİŞ OLDUĞUNUZ İLGİYE TEŞEKKÜRLER.

OYUNCUNUN EL KİTABI



Amiga için 300'den fazla oyunun açıklama ve kod'ları

TUNÇ DİNDAŞ

SİZ AMIGACILAR İÇİN SULTANSOFT'UN MUHTEŞEM HİZMETİ. OYUNCUNUN EL KİTABI. 300'DEN FAZLA OYUN İÇİN AÇIKLAMA, KOD VE TİYOLAR. HEPSİ SİZLER İÇİN. KİTAP HİZMETİMİZ DEVAM EDECEK. PROFESYONEL KİTAP SERİMİZ YAKINDA SİZLER İÇİN ÇIKIYOR..

EĞER BAYİLERİNİZDEN ÜRÜNLERİMİZİ TEMİN EDEMİYORSANIZ, FİRMAMIZA TELEFON AÇIP SİPARİŞİNİZİ VERMENİZ YETERLİ.

Genel Dağatım: **SAYIM TİCARET**
Ahmet Vefikpaşa Caddesi No: 59
Odabaşı - Çapa - İSTANBUL
Tel: 589 26 18
Fax: 530 07 19